

POR SÓLO 1,90€
TODAS LAS NOVEDADES: INFAMOUS 2 ★ DUKE NUKEM FOREVER ★ ALICE MADNESS RETURNS
★ HUNTED THE DEMONS FORGE ★ HOLLYWOOD MONSTERS 2 ★ THE WITCHER 2 ★ DUNGEON SIEGE III
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
NÚMERO 34
JULIO 2011
MÁS JUEGOS...
FORZA 4
DEAD ISLAND
PROTOTYPE 2
F1 2011
BODYCOUNT
INVERSION
RIDGE RACER
UNBOUNDED
XENOBLADE
Las Guías
NUEVAS GUÍAS
¡Búscalas en el interior!
MEGACONCURSO
SORTEAMOS 1 IPAD 2 Y REGALOS DE SONIC POR SU 20 ANIVERSARIO
¡AVANCE EN PRIMICIA!
MODERN WARFARE 3
Nos colamos en la madre de todas las guerras
TODOS LOS SECRETOS DEL E3 2011
Megarreportaje de la feria más importante del año
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
www.marcaplayer.com
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.ES
CHILD OF EDEN XBOX 360 ★ THE WITCHER 2 PC ★ DIRT 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ DUKE NUKEM FOREVER PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ RED FACTION GUERRILLA PS3 ★ XBOX 360 ★ PC ★ L.A. NOIRE PS3 ★ XBOX 360 ★ MX VS ATV PS3 ★ XBOX 360 ★ ZUMBA FITNESS WII ★


12
www.pegi.info

Los Monstruos de Hollywood se han rebelado... Aquí comienza nuestra aventura.

DESCUBRE EL MISTERIO

SILENCE

40 ESCENARIOS PARA EXPLORAR

HUMOR, ACCIÓN, INTRIGA...

TECNOLOGÍA DE CINE DE ANIMACIÓN





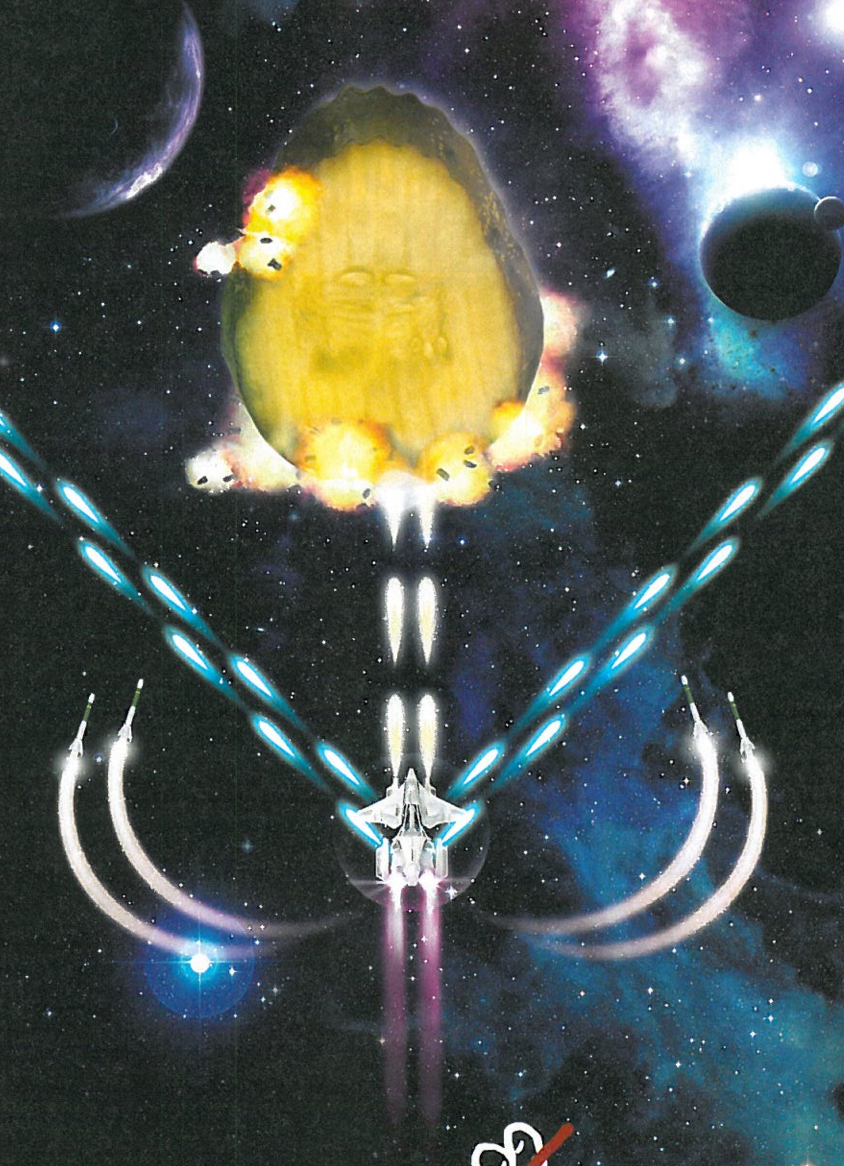




GUÍA OFICIAL CON TODAS LAS PISTAS Y COMPLETO MANUAL A COLOR

DISFRUTA TU ORIGINAL POR SÓLO 19'95€





MAYO

CONGRATULATIONS! WHOPPER COMPLETE



El Sabor es el King



burgerking.es



ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General de Negocio: LUIS ENRIQUEZ
Director General MARCA: ALEX BAIXAS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS
- Gustavo Maeso (Marca Player TV)
- Chema Antón (Marca Player)
- *Juan García (Guías)*
- *José de la Fuente (Marca Player FM)*
- *David Navarro (Marcaplayer.com)*
- *Jaume Esteve (Marcaplayer.com)*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Alejandro Peña (Actualidad)
- John Tones (Mondo Pixel y Mondo Viejuno)
- Sara Borondo (Reportajes)
- Javier Artero
- Angel Llamas "Wako"
- Akihabara Blues
- Pablo Juanarena
- José Luis Villalobos
- Edu López

DISEÑO
- Sol García (Maquetación)
- *Duardo* (Diseño Original Marca Player, Diseño Portada, Guías, Responsable PC y Hardware)

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez (Edición)
- Sol García (Cierre)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero (josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: Elicia Martínez. Director de Nuevos Negocios: Pedro González Sánchez. Director de Marketing: Juan Hevia. Subdirectora de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Marketing: Emilia Salvador/Matteo Gobbo. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR
Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Editorial



MARCA PLAYER SE RENUEVA EN MEDIO DEL E3 2011

EN MITAD DE LA CELEBRACIÓN de la mayor feria mundial dedicada al mundo de los juegos hemos decidido darle una vuelta a Marca Player. Sí, estamos como una cabra. A veces no entiendo por qué nos lanzamos a hacer este tipo de cosas cuando menos tiempo tenemos, pero así somos en Marca Player. Así, el primer cambio que podréis disfrutar -ha sido una petición continua a través de vuestros mails- es el cambio de formato de las guías especiales que regalamos cada mes con la revista. A partir de ahora, tal y como queríais, podréis guardar en las cajas de vuestros juegos cada una de las guías, así como tener mucha más información de cada uno de los títulos analizados.



> ***David Sanz***
Director Marca Player
@dsanzverjano

Pero hay más novedades. Como podréis leer en las páginas 16 y 17, estrenamos la nueva web de Marca Player (***www.marcaplayer.com***). Gracias a la labor de Jorge Aldao, Miguel Ángel Adán, Íñigo Blázquez y Javier Cobos en el desarrollo y a Raúl Escudero en el diseño, por fin podemos disfrutar de un nuevo lugar donde podréis estar informados todos los días. En ella encontraréis información, opinión, vídeos, nuestro espacio de Marca TV, los programas de radio de Marca Player FM, los contenidos mensuales de la revista... Así que ¿a qué estáis esperando?



Y como esto nos parecía poco, por fin pudimos realizar uno de nuestros más antiguos sueños, que no era otro que el de crear una colección de novelas basadas en videojuegos dentro de la editorial La Esfera de los Libros. Gracias al acuerdo firmado, a partir de junio podréis leer la última novela de *Assassin's Creed: La Hermandad* bajo el sello Marca Player. ¡Esperamos que os guste!

¡Pero no sigáis leyendo y corred a disfrutar del reportaje gigante que hemos preparado sobre el E3 2011!

¿TIENES PROBLEMAS PARA ENCONTRAR MARCA PLAYER EN LOS KIOSKOS DE TU CIUDAD, PUEBLO O PROVINCIA? ENVÍANOS UN MAIL A ***REVISTAS@UNIDADEDITORIAL.ES*** Y DI SI LLEGA TARDE, O SI FALTAN DONDE QUIERES COMPRARLA. ¡QUEREMOS AYUDARTE!

Participa »
Entra en los sites de Marca Player.
¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en las páginas de la comunidad!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2011



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"El disco del año está, gratis, en www.inexceso.com"
ME GUSTA: Los Inexceso y su rock contundente y sincero.
ODIO: La música ligera.
JUEGO A. ser mejor guitarrista cada día que pasa.



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"El videojuego en España nunca ha necesitado ayudas" (Iván Fdez. Lobo, Gamelab)
ME GUSTA: La PS Vita.
ODIO: Haberme perdido el E3 de este año.
JUEGO A: Ocarina of Time 3D



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"Me lo paso teta en Los Angeles con el loco de Tomás"
ME GUSTA. Todo lo que huela a metralla.
ODIO: No tener tiempo ni de...
JUEGO A: Forza 4 y más GoW3.



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"¡Esta redacción está llena de gentuza!"
ME GUSTA: ¡Nuesta nueva web! ¡Entra yaaaaa!
ODIO: Los cierres en pleno E3.
JUEGO A: H. Monsters 2.



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Las opiniones son como el culo: todo el mundo tiene uno"
ME GUSTA. El olor a bollito recién hecho
ODIO: Las lluvias torrenciales.
JUEGO: Los Sims. ¡Men. familia!



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"Este cierre me va a acabar matando"
ME GUSTA: Flipar sin parar
ODIO: Hacer los balcones de MMO... por eso no los hago
JUEGO A: The Witcher 2.



Jaume Esteve
MARCAPLAYER.COM



Alejandro Peña
ACTUALIDAD



Angel Llamas
REVIEWS

Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES

Edu López
MMO PLAYER



Ángel Pedrero
REVIEWS



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

EXCLUSIVA

MODERN WARFARE 3

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE



MARCA PLAYER Nº 34 JULIO 2011



70 ANÁLISIS **INFAMOUS 2**



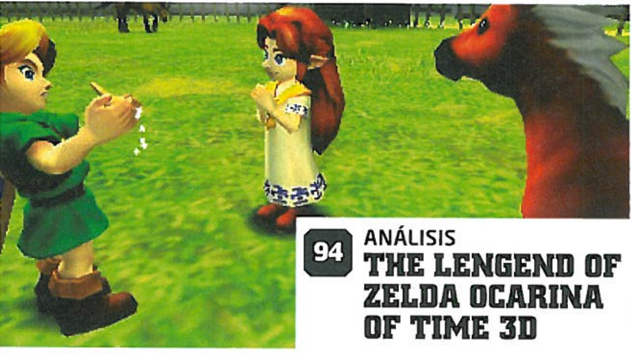
58 AVANCES **FORZA 4**



84 ANÁLISIS **DIRT 3**



66 AVANCES **PROTOTYPE 2**



94 ANÁLISIS **THE LENGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D**



68 AVANCES **F1 2011**

CALL OF DUTY MW3

La Tercera Guerra Mundial ya está aquí. El conflicto ha llegado a las grandes ciudades y solo nosotros podemos pararlo.

Hace ya más de tres años Infinity Ward se sacó de la manga *Call of Duty Modern Warfare*, un título magistral que marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos, especialmente en el género de los FPS, hasta el punto de considerar esta sub-saga como una nueva franquicia independiente. Sin embargo, el éxito suele tener un alto precio, que se pagó tras el lanzamiento de *Modern Warfare 2*. Nos referimos al contencioso con los fundadores del estudio que casi hizo desaparecer a la prestigiosa desarrolladora californiana.

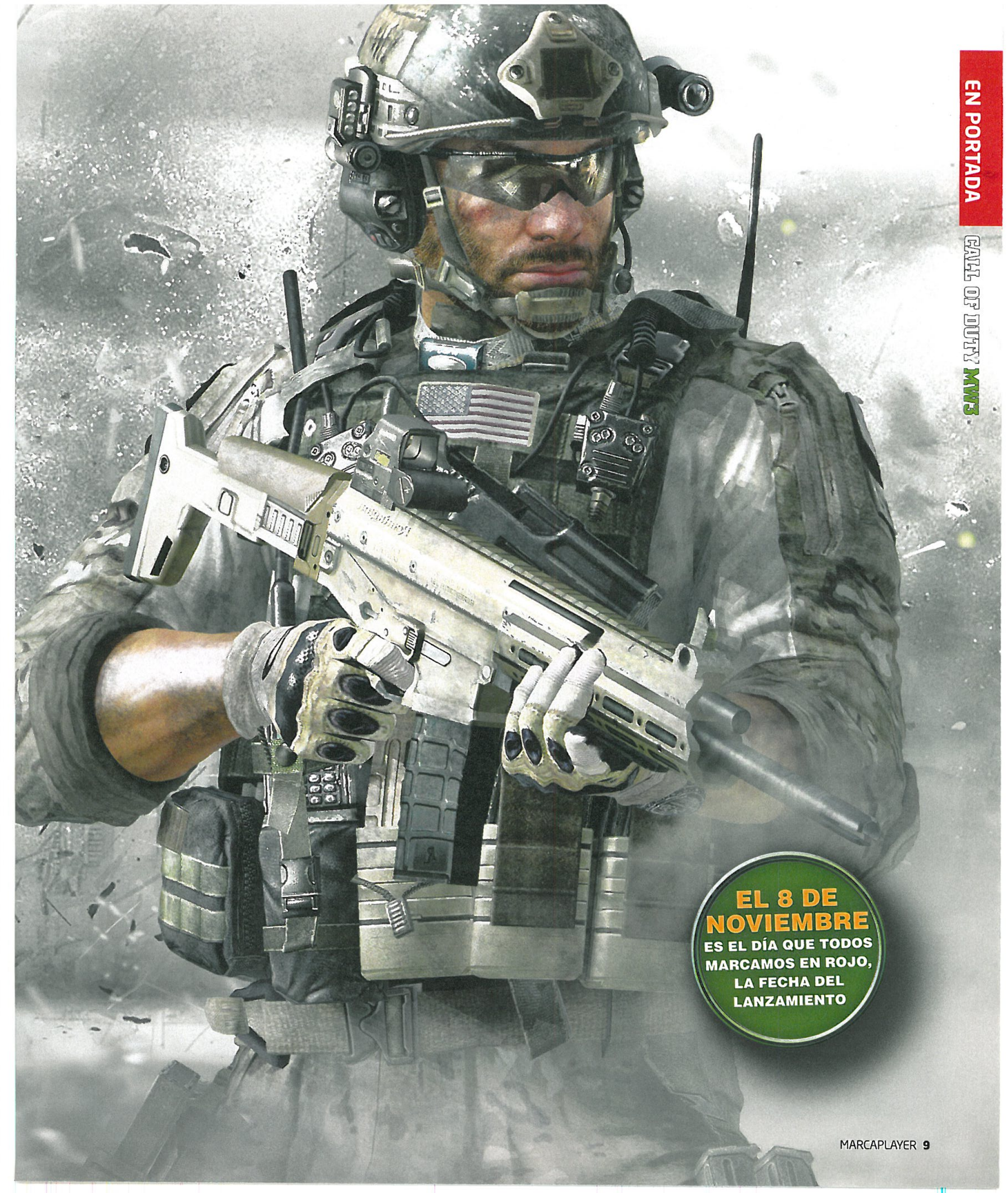
Sin embargo, parece que han sabido recuperarse a tenor de lo mostrado en *Modern Warfare 3*, título para el que además cuentan con la ayuda de Sledgehammer Games. Este combo de estudios, trabajando totalmente en paralelo, son los responsables del juego de acción que va a volver a revolucionar el mercado a finales de este año. Concretamente el 8 de noviembre. Sin embargo su lanzamiento aún queda lejos, por lo que será mejor centramos por el momento en sus primeros detalles.

La historia que enmarca la acción nos sitúa inmediatamente después de los hechos narrados en *Modern Warfare 2*, con una guerra a nivel global entre el bloque aliado y Rusia. De esta manera las principales ciudades del globo están siendo sometidas a continuos ataques por parte de las fuerzas enemigas: Nueva York, Londres, París, Berlín... Todas ellas asediadas y nuestro equipo de fuerzas especiales como gran foco de esperanza.

Nos pondremos en la piel de, al menos, dos soldados diferentes, un SAS británico -para las operaciones en el viejo continente- y un »


Por Juan 'Xcast'

Os contamos en primicia todos los detalles del juego más esperado de estas navidades, incluidos los nuevos modos de juego que hemos probado en exclusiva durante el E3 2011.


EL 8 DE NOVIEMBRE
ES EL DÍA QUE TODOS MARCAMOS EN ROJO, LA FECHA DEL LANZAMIENTO

TRES VERTIENTES DE LA JUGABILIDAD -CAMPAÑA, OPERACIONES ESPECIALES Y MULTI- CADA UNO CAPAZ DE JUSTIFICAR SU COMPRA POR SEPARADO

» Navy Seal americano -para las misiones al otro lado del charco-. Serán nuevos personajes los que tomen el protagonismo principal de la aventura a falta de saber si Soap McTavish y el Capitán Pryce vuelven a la acción desde su retiro forzoso al final de la anterior aventura. Estas son las premisas argumentales de una historia que tiene como objetivo principal resultar más clara e interesante que la de anteriores iteraciones.

Otro de los objetivos ha sido aumentar la escala de la acción. De esta manera las situaciones que viviremos ganarán en intensidad y dimensión. Veremos rascacielos caer, portaviones hundirse, ataques aéreos a gran escala, accidentes de metro... Vamos, una mezcla brutal de todas las escenas con cosas que explotan, saltan por los aires, etcétera. Y todo ello con un gran gusto por el detalle y una amplitud en el campo de visión como nunca habíamos podido ver en esta franquicia. Una ventaja colateral de esto es la inclusión de un mayor número de combates verticales, diversificando así las estrategias a utilizar en este caso y obligando también al equipo de desarrollo a mejorar la inteligencia artificial para adaptarse a toda esta variedad de situaciones.

Esta es precisamente otra de las mejoras que hemos podido observar, la mejora general de la IA enemiga. Ahora nuestra oposición reaccionará dinámicamente en función del decorado, la climatología, el armamento que poseamos nosotros y ellos... Modificando estrategias y actuando en función de nuestros movimientos. Este cambio puede sonar algo 'peregrino', pero solo hay que jugar una partida en el modo supervivencia (os invitamos a ver el cuadro adjunto) para darse cuenta de lo distinta que puede ser cada partida en función de las diversas variables.



▲▲ **Mojándonos:** En Modern Warfare 3 habrá niveles en los que la presencia del agua será fundamental. Iremos sumergidos, nos infiltraremos buceando...

Con la suma de todos estos elementos, unidos a la jugabilidad clásica de la saga, se consigue un ritmo de juego continuo y variado, en el que cada nivel nos aporta algo completamente diferente. Valgan como ejemplo lo dispares que »

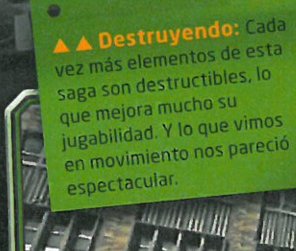
▲▲ **Tensión continua:** Una de las cosas que más nos gustó de los niveles que vimos fueron sus cambios de ritmo, que dan variedad a la acción y un tempo único a la jugabilidad.

MÁS DE 200 PERSONAS SON LAS QUE HAN TRABAJADO EN EL JUEGO DURANTE DOS AÑOS

SUPERVIVENCIA ESPARTANA MODERNA

PROBAMOS EL MODO SUPERVIVENCIA

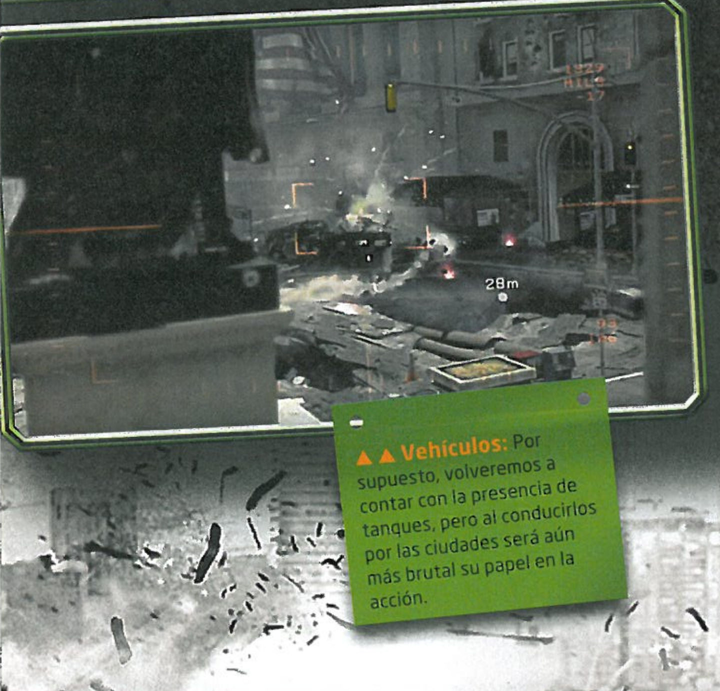
Uno de los añadidos que hemos probado es este modo de juego solo o cooperativo junto a un amigo (online o pantalla partida). Nos coloca ante infinitas oleadas de enemigos de dificultad creciente. Nos las veremos con docenas de enemigos, desde perros bomba a titanes, helicópteros y soldados con tipo de armamento. Usará los niveles del modo multijugador, que a su vez están basados en localizaciones de la historia. En cada partida, al acabar con los enemigos, ganaremos dinero con el que comprar armas y mejoras, rachas de bajas, equipamientos... Que debemos usar ante la siguiente oleada de enemigos. A su vez también ganaremos puntos de experiencia para aumentar el nivel y conseguir desbloquear objetos tal y como se hace en el modo multijugador clásico de la franquicia. La mayor peculiaridad de este modo es que los enemigos aparecen en función de nuestra posición, obligándonos a utilizar tácticas diferentes para sobrevivir.



▲▲ **Destruyendo:** Cada vez más elementos de esta saga son destructibles, lo que mejora mucho su jugabilidad. Y lo que vimos en movimiento nos pareció espectacular.







▲▲ **Vehículos:** Por supuesto, volveremos a contar con la presencia de tanques, pero al conducirlos por las ciudades será aún más brutal su papel en la acción.

» resultan los tres niveles que hemos podido ver hasta este momento. En el primero tenemos que realizar un asalto por los tejados de los rascacielos de Nueva York. Aquí se entremezclan combates a larga distancia con algunos enfrentamientos cercanos y grandes dosis de combate vertical. Totalmente distinta es la propuesta del segundo nivel, situado en Londres, que nos coloca en medio de una infiltración nocturna en los muelles que acaba degenerando en una persecución en coche dentro de los túneles de metro. Casi nada.

Nada tiene que ver el tercer nivel mostrado, que comienza con el sabotaje y la infiltración en un submarino y acaba con una carrera por evitar la muerte a bordo de una lancha motora.

Una experiencia de extremos que nos lleva, precisamente, a extremos opuestos de la jugabilidad, tratando de provocar una montaña rusa de sensaciones en el jugador -y siempre a sesenta imágenes por segundo constantes-. Esa es la clave para mantener enganchados a los jugadores, independientemente del modo de juego que estemos disfrutando.

Hablando de modos de juego, en esta ocasión serán tres las vertientes que podremos disfrutar. A parte del ya mencionado modo para un jugador, encontraremos de vuelta las Operaciones Especiales, que ofrecen una experiencia cooperativa de dos jugadores en diversas misiones de todo tipo. La innovación en esta parte viene de la mano del modo Supervivencia, una »

SE HA MEJORADO ENORMEMENTE EL MOTOR GRÁFICO HASTA NIVELES QUE NO NOS ESPERÁBAMOS



ELITE APARECE CON POLÉMICA

EL SERVICIO IDEAL PARA LOS MAYORES FANÁTICOS

Hace escasas semanas se anunció un nuevo servicio disponible para los jugadores de *Call of Duty*, independientemente del sistema que utilicen. Recibe el nombre de 'Call of Duty Elite', y ofrecerá a los usuarios la posibilidad de disfrutar de un detalladísimo sistema de estadísticas de nuestras partidas, de una manera similar a la que ya hemos podido ver en Bungie.net o Battle.net. SIn embargo no se quedará solo en eso, sino que intenta llegar más alla dando la posibilidad a los jugadores de conectar entre ellos, crear grupos de usuarios con gustos afines, participar en concursos con precios reales o aprender trucos de la comunidad para mejorar nuestro rendimiento dentro de cada partida.

Servirá para todos los títulos de *Call of Duty* posteriores al lanzado en el año 2007 (*Call of Duty Modern Warfare*), aunque su implementación en *Modern Warfare 3* será total, siendo accesible desde el propio juego en esta versión. El resto de usuarios tendrán que entrar desde sus ordenadores. Aunque se trata de un servicio principalmente gratuito, la polémica llegó por el anuncio de un nivel 'premium', con suscripción mensual a nuevos servicios -como, por ejemplo, la descarga gratuita de futuros contenidos descargables, al estilo Playstation Plus-. En ningún momento las posibilidades de conexión dependerán de este pago, ni tampoco el acceso a las diversas modalidades de juego. *Call of Duty* siempre ha permitido jugar sin pagar más a través de la red y así seguirá siendo.

El 14 de junio se abrirá al público la beta de este servicio, al que todos los jugadores que quieran podrán acceder entrando en ***www.callofduty.com/elite*** y registrándose con los datos reales. El momento perfecto para retomar el contacto con anteriores entregas de *Call of Duty*. ¡Y es gratis! Nosotros ya nos hemos apuntado.

EL MEJOR COD SEGÚN SUS CREADORES, MODERN WARFARE 3 ES EL MÁS COMPLETO DE LA SAGA

▲▲ Tus consultas: Gracias a Elite podremos consultar todas las estadísticas sobre nuestro Call of Duty. Además se pueden crear grupos y muchas más cosas...





INFINITY Y SLEDGEHAMMER A POR TODAS

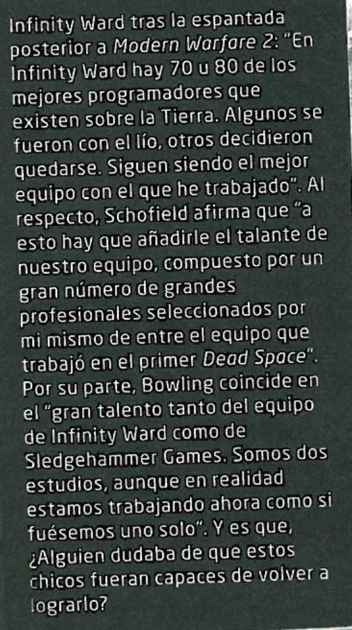
"EL CALL OF DUTY MÁS GRANDE JAMÁS CREADO"

» pequeña joya que nos hará pasar muchas horas delante de la pantalla. Y como no podía ser de otra manera, también existe un modo multijugador del que aún no se han revelado más detalles, aunque se nos prometen cambios sustanciales y mejoras generales en su funcionamiento. Como siempre, habrá que esperar al menos un par de meses, esperemos que no mucho más, para que Activision decida enseñar este destacadísimo apartado, probablemente uno de los más importantes para la mayoría de vosotros. Os mantendremos informados al respecto en las páginas de Marca Player en cuanto sepamos algo.

La meta con esto es que cualquier jugador pueda jugar a una sola de las parcelas de su jugabilidad (si es eso lo que desea) y sentir que su dinero está bien invertido. Nosotros de momento apostamos por que así será, aunque para descubrirlo tendremos que esperar. Se hará largo, pero la brillantez de lo mostrado hará que la espera sea algo menos dura. Como viene pasando todos los años, la saga *Call of Duty* es la más esperada por muchos de los jugadores más 'hardcore' y, cuando lleva por apellido *Modern Warfare* el 'hype' alcanza niveles estratosféricos. Por eso nos hemos traído esta portada del E3 y por eso os seguiremos contando detalles mes tras mes, hasta el día de su lanzamiento. ■

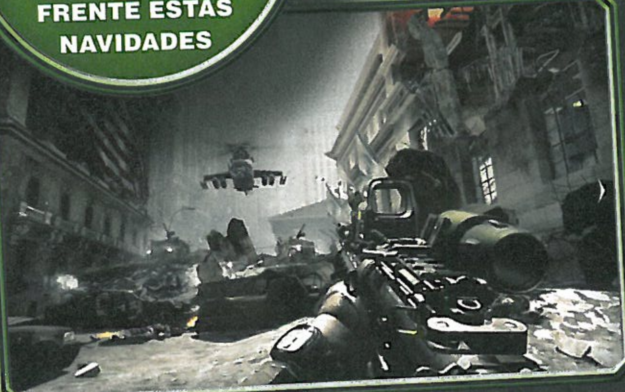
▲▲ **Armas:** Título de ambientación moderno, armas modernas. En esta nueva entrega contaremos con algunas de anteriores títulos, además de otras tantas nuevas.

Tuvimos ocasión de conversar con Robert Bowling, voz de Infinity Ward, y Glen Schofield, fundador de Sledgehammer. Lo primero que quisimos saber fue qué estudio era el que estaba al mando, ante lo que se nos contestó que "nadie está al mando. Ambas compañías trabajan colaborando al 100% sin que ninguna de las dos sobresalga". Prosiguió Bowling: "En Infinity Ward tenemos una estructura muy horizontal en la que incluso un 'tester' puede aportar ideas que serán tenidas en cuenta por otros miembros del equipo. Es una manera única de trabajar que nos hace especiales". Ante esta respuesta quisimos saber como de "especiales" seguían siendo en

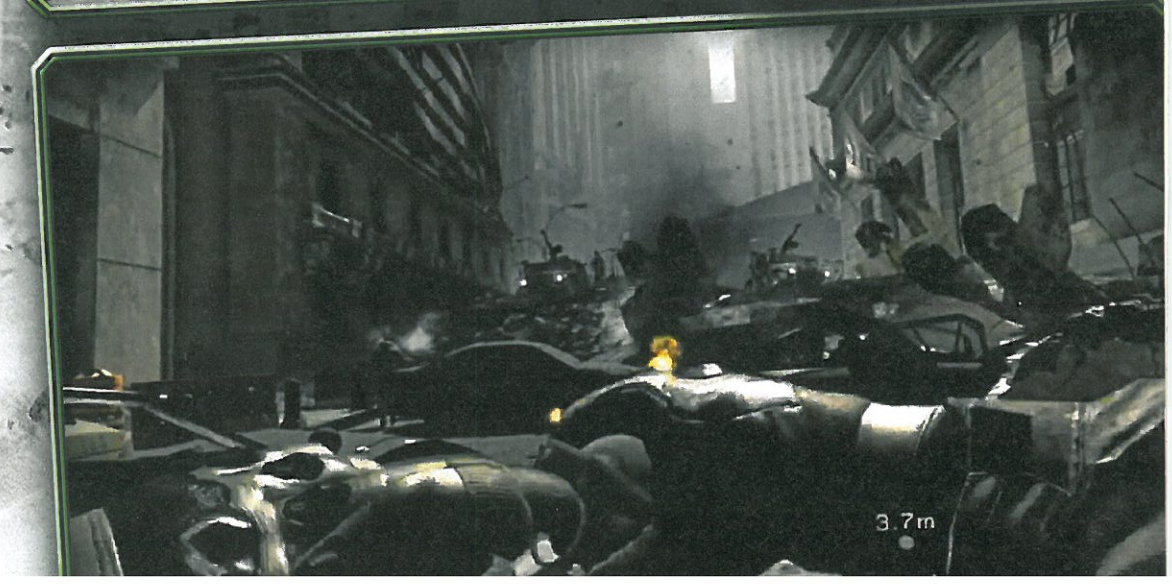


Infinity Ward tras la espantada posterior a *Modern Warfare 2*: "En Infinity Ward hay 70 u 80 de los mejores programadores que existen sobre la Tierra. Algunos se fueron con el lío, otros decidieron quedarse. Siguen siendo el mejor equipo con el que he trabajado". Al respecto, Schofield afirma que "a esto hay que añadirle el talante de nuestro equipo, compuesto por un gran número de grandes profesionales seleccionados por mí mismo de entre el equipo que trabajó en el primer *Dead Space*". Por su parte, Bowling coincide en el "gran talento tanto del equipo de Infinity Ward como de Sledgehammer Games. Somos dos estudios, aunque en realidad estamos trabajando ahora como si fuésemos uno solo". Y es que, ¿Alguien dudaba de que estos chicos fueran capaces de volver a lograrlo?

EL DUELO DE LOS FPS
BATTLEFIELD 3 Y MW 3, FRENTE A FRENTE ESTAS NAVIDADES







ÚLTIMA BATALLA EN LA TIERRA

TRANSFORMERS

EL LADO OSCURO DE LA LUNA

29 DE JUNIO EN 3D

TAMBIÉN EN 2D E IMAX 3D

www.transformers-elladooscurodelaluna.es

Pendiente de calificación por edades



EL SHADDAI, PARA EL 9 DE SEPTIEMBRE

Tras su salida en Japón en abril, por fin se ha confirmado la llegada de El Shaddai a nuestro país para finales de verano. Se trata de un juego de acción y plataformas con una historia cuanto menos, peculiar.



DEPORTES INVERNALES CON WINTER STARS

Deep Silver ha anunciado que está desarrollando Winter Stars, un juego de deportes de invierno orientado a jugar con Kinect, Playstation Move y Wii Balance Board. En total habrá once deportes.

WWW.MARCAPLAYER.COM WWW.MARCAPLAYER.COM WWW.MARCAPLAYER.COM WWW.

¡¡ESTRENAMO

Ya ves el pantallazo. Nuestra web ha cambiado, y a mejor. Es el lugar ideal para seguir las últimas noticias sobre videojuegos día a día.

Sí, seguimos creciendo. Primero fue el programa de radio. Después la tele. Y ahora tenemos una nueva revolución en Marca Player. SHemos rediseñado nuestra web, la hemos hecho totalmente nueva y llena de contenidos actualizados diariamente. Es el lugar ideal en el que seguir diariamente la actualidad del sector de los videojuegos.

Podrás enterarte de las últimas noticias; conocer de primera mano los mejores juegos que vendrán en los próximos meses gracias a nuestros avances; descubrir las nuevas tendencias del sector gracias a nuestros reportajes o la opinión de nuestros expertos, que tratarán todos los temas que te puedas imaginar: desde los MMO hasta juegos para retro. Y, por supuesto, comentar todos los artículos y decir lo que quieras.

Además, podrás ver los últimos vídeos de tus juegos favoritos y acceder a todas nuestras redes sociales. Y permanece atento, porque próximamente habilitaremos nuestros foros para que puedas formar parte de la gran comunidad de jugadores y lectores de Marca Player. Recuerda el link: *www.marcaplayer.com.*





Entérate de lo que trae el nuevo número de la revista: Si aún no te has podido hacer con la última Marca Player pero quieres saber los contenidos para hacerte una idea, lo tienes de primera mano abajo del todo. Sabrás qué análisis llevamos, cuáles son nuestros reportajes, los últimos juegos que hemos visto...

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...

facebook
Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



M&M HEROES 6 CON BETA EN JUNIO

Se ha anunciado que la nueva entrega del juego de estrategia Might & Magic contará con beta el 28 de junio, mientras que su lanzamiento final para PC será en septiembre.



MONSTER HUNTER PORTABLE EN PS3

Nueva reedición HD. La gama PSP Remasters llevará al exitoso Monster Hunter Portable de PSP a PS3 con gráficos HD, soporte 3D y juego online Ad Hoc Party. Llegará este verano.

MARCAPLAYER.COM WWW.MARCAPLAYER.COM

S WEB!!



Acceso a nuestras redes sociales: Además de la web, recuerda que estamos en distintas redes sociales, donde te puedes comunicar con nosotros directamente o seguir las últimas noticias. Tienes los links en marcaplayer.com.



Marca Player TV: Puedes ver el programa de tele en Marca TV, pero también en nuestra marcaplayer.com. Y, además, los mejores tráilers de los juegos más potentes que están por lanzar, para que te hagas una idea de cómo son.



Marca Player FM: Desde nuestra web tienes acceso directo al último programa de Marca Player FM, que actualizamos todos los lunes. Además de ver y leer, también puedes escucharnos.



Accede a nuestros blogs: La información y la opinión no acaba en aquí. Por supuesto mantenemos nuestros blogs en El Mundo y Marca para que puedas leernos prácticamente desde cualquier parte. ¡Estamos en todos lados!

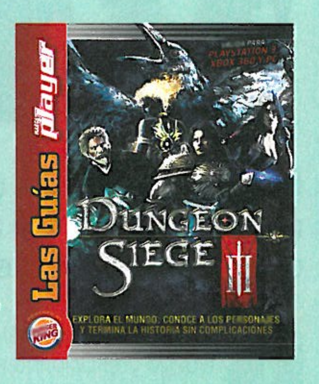
NUEVAS GUÍAS

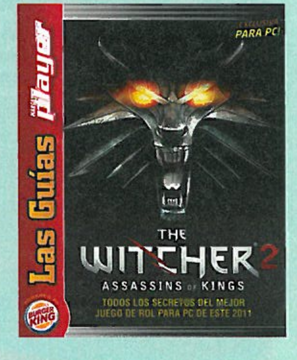
Muchos nos lo habéis pedido, y os hemos hecho caso. Estrenamos nuevo formato de guías, mucho más manejable, para que, como muchos queríais desde hace tiempo, puedas meterlas en la caja del juego del que hablamos. Además las hemos rediseñado para que te quede todo más clarito y con más contenido. ¡Por que ahora tienen más páginas!

DUNGEON SIEGE III

YA A LA VENTA | 360, PS3, PC

La tercera entrega de uno de los RPG de acción más exitosos de los últimos años llega por primera vez a consolas con un control simplificado pero la misma filosofía. En esta guía te lo contamos todo sobre el juego de Obsidian. Todas las misiones principales y toda la información sobre los cuatro personajes jugables, incluidas sus habilidades principales y las mejores estrategias a seguir.





THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

YA A LA VENTA | PC

Es uno de los juegos más impresionantes de este año y su valoración en Marca Player lo atestigua. Y por eso te traemos esta pedazo de guía con la historia principal para que superes todo el juego sin problemas, además de consejos y descripciones de las fórmulas y los mutágenos, todo para que tu aventura con Geralt de Rivia sea mucho más placentera.

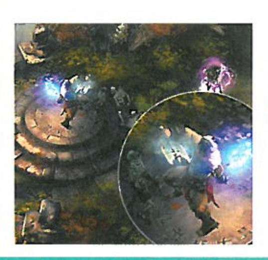
Y MÁS EN MARCA PLAYER TV



MELISA JIMÉNEZ

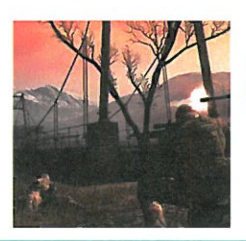
NUESTRA NUEVA PRESENTADORA

Y por si te sigue pareciendo poco la revista, la web y la radio, recuerda que puedes seguirnos en Marca TV, en nuestra sección Marca Player TV, todos los miércoles y jueves a las 19:50. A partir de ahora será nuestra compañera Melisa Jiménez la que te presente todas las novedades del mundo de los videojuegos, los mejores vídeos y todas las características de los grandes juegos del mercado. ¡Síguenos también en la tele!



DIABLO III PODRÍA LLEGAR A PS3

Aumentan los rumores sobre su llegada a consolas. Según una oferta de trabajo de Blizzard, buscan "un ingeniero especializado en PS3" para Diablo III.



PRIMER DLC PARA RED RIVER

Codemasters ha anunciado el lanzamiento de Valley of Death, el primer DLC del último Operation Flashpoint. Costará 560 MP en XBLA y Windosws, y 5,99€ en PSN.

NINTENDO HA SUFRIDO UN ATAQUE DE HACKERS

Lo ha revelado la compañía a Associated Press. Los servidores de Nintendo América sufrieron un ataque por parte de unos hackers hace algunas semanas. La propia compañía afirma que ningún dato de usuario ha sido comprometido.

GAMELAB VII

GAMELAB: EL E3 'MADE IN SPAIN'

La séptima edición de Gamelab consolida a la Feria como una de las más importantes del sector a nivel mundial. Este año se traslada a Barcelona durante los días 29 de junio y 1 de julio para dar cita a personalidades de la talla de Peter Molyneux, Hideo Kojima o Cliff Bleszinski, entre otros

La Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo, conocida como Gamelab, celebra en 2011 su séptima edición. El evento, que tendrá lugar en Barcelona entre los días 29 de junio y 1 de julio, reunirá a algunos de los creadores y personalidades más influyentes del panorama internacional del videojuego de nuestros días.

Sin ir más lejos, la edición de este año, que se ha trasladado de Gijón a Barcelona, destacará por la participación de grandes figuras internacionales como Cliff Bleszinski (principal responsable de la saga *Gears of War*), quien compartirá con los asistentes las claves que, según él, supondrán en el futuro "el verdadero poder de la creatividad" en el mundo interactivo. Este y muchos otros directivos como American McGee (*Doom, Quake, Alice*) o Trip Hawkins (Electronic Arts y American Chocolat), acudirán a la que se convertirá durante tres días en la capital mundial del Videojuego para contarnos las novedades, las tendencias, los nuevos modelos de negocio y los retos de este y otros productos interactivos. Completando un cartel de presencias internacionales sin precedentes en Europa, Gamelab 2011 contará con la intervención estelar de Peter Molyneux, uno de los creadores más reconocidos del mundo del Videojuego.

TRES DÍAS LLENOS DE ACTIVIDADES Y DEBATES CON PERSONALIDADES



Asimismo, no faltarán mesas redondas y foros de negocio, ni tampoco otras exposiciones artísticas e interactivas de carácter cultural y social abiertas al público general. Como postre, se entregarán los Premios Nacionales Gamelab a la Industria del Videojuego, los cuales suponen anualmente el mayor reconocimiento a la dedicación de las empresas y profesionales de este sector en España. ■

GAMELAB360

NOVEDAD

Este año la Feria estrena una nueva sección de contenidos, denominada Gamelab360, que está dedicada a debatir y dar las claves sobre el nuevo panorama de negocio de las Industrias Culturales. Se desarrollará durante la jornada del 30 de junio para que expertos de toda índole indaguen en este panorama de negocio.



SHINOBI LLEGARÁ A 3DS

SEGA ha anunciado hoy Shinobi exclusivamente para Nintendo 3DS. Desarrollado por Griptonite Games, incluye el modo de juego clásico de acción con scroll lateral

XCOM SALDRÁ EL 9 DE MARZO DE 2012

Es uno de los juegos que parece más potente en el catálogo de Take two para el año que viene. Se trata del reseteo de XCOM, una clásica licencia que llegará para 360, PS3 y PC en clave de juego de acción táctica.

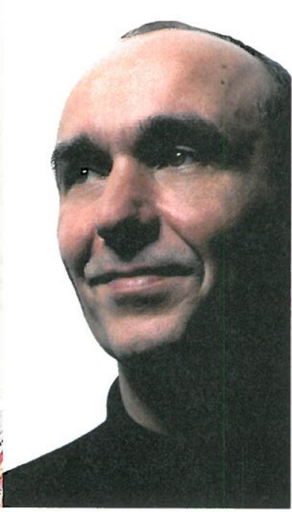


60.000 LÍNEAS DE DIÁLOGO EN SKYRIM

Una curiosa noticia que habla del tamaño que llega a tener este juego y que está teniendo el mayor casting de actores de doblaje de un juego de Bethesda.







EPIC GAMES

CLIFF B.

En la actualidad es diseñador y desarrollador de proyectos en Epic Games. A pesar de su juventud, es ya un veterano de la industria de los videojuegos y uno de sus mayores talentos. En Epic Games ha sido pieza clave en la multipremiada y exitosa serie de videojuegos *Unreal* además de en la franquicia *Gears of War*, que ha alcanzado la cifra de 13 millones de copias vendidas en todo el mundo.

KOJIMA PRODUCTIONS

H. KOJIMA

Es el director de la saga *Metal Gear*, que ha vendido más de 29,3 millones de copias en todo el mundo. Su pasión sin igual por el cine y la literatura le ha ayudado a convertirse en un gran crítico y un entusiasta de la toma de decisiones. Este veterano creador es en la actualidad vicepresidente de Konami y se encuentra a cargo del equipo desarrollador de videojuegos Kojima Productions.

MICROSOFT GAME STUDIOS

MOLYNEUX

Peter Molyneux es uno de los nombres más conocidos en la escena internacional del videojuego. Creador de la saga *Fable*, *Dungeon Keeper* o *Black & White*, entre otras. Es reconocido como uno de los ponentes más elocuentes en lo que a desarrollo de videojuegos se refiere. Tras venderse Lionhead Studios, fue nombrado Director Creativo de Microsoft Game Studios en 2009.

LO QUE PODRÁS VER

CÉLEBRES PONENTES

Podrás inspirarte con las mejores conferencias en las que los nombres más importantes de la industria compartirán sus ideas:

- Cliff Bleszinski (Epic Games)
- Trip Hawkins (Electronic Arts)
- American McGee (Spicy Horse)
- Hideo Kojima (Konami)
- Peter Molyneux (Microsoft Game Studios)
- Louis Castle (Zynga)
- Dino Patti (Playdead)
- Gonzalo Suárez (Arvirago Entertainment)
- Muchos más...

GRANDES EXPOSITORES

Las empresas y marcas más relevantes del panorama tecnológico y del sector del videojuego contarán con sus expositores:

- GAME
- Hewlett Packard
- Sony Playstation
- Nintendo
- Xbox 360
- Kinect
- Muchos más...

EVENTOS Y ACTIVIDADES

Gamelab cuenta también con una zona expositiva abierta a todo el público donde acogerá eventos promocionales de distribuidores tales como talleres, competiciones, concursos y seminarios.



KINECT SPORTS SEASON 2 TRAERÁ SEIS NUEVOS DEPORTES Y CONTROL POR VOZ

Tras el buen funcionamiento comercial del primer Kinect Sports, era de esperar que la compañía acabara lanzando su segunda entrega. En esta ocasión ofrecerá deportes como el golf, el beisbol, el esquí, el tenis, el fútbol americano y el lanzamiento de dardos. Asimismo, incluirá controles por voz y gestos. El título estará disponible desde estas navidades.



DISNEY PREPARA UN JUEGO ONLINE

Se llama Disney Universe y tendrá más de 40 personajes. La idea es hacer un título online para jugar con la familia o los amigos. El título saldrá para PS3, Xbox 360, PC y Mac a lo largo del próximo otoño.

ENTREVISTA

Amer Ajami

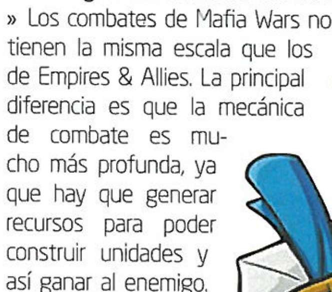
"EMPIRES & ALLIES no es la respuesta a Civilization World"

Entrevistamos a Amer Ajami, productor del nuevo bombazo de Zynga para arrasar en Facebook: Empires & Allies. Un título en el que mezclan, por primera vez, gestión y estrategia de combate.

Y NO CONTENTOS CON ELLO. En Zynga se lo han montado a lo grande para hacer de Empires & Allies su lanzamiento más grande hasta la fecha. Una docena de idiomas y 75.000 fans en cinco días les avalan

› ¿Qué nos vamos a encontrar en Empires & Allies?
Es el primer juego en el que mezclamos estrategia junto a la gestión de recursos. Es una mezcla entre Cityville y Risk. Tienes que manejar un imperio, con todo lo que ello implica, y entrar en combate contra enemigos generandos por la IA o contra tus propios contactos de Facebook.

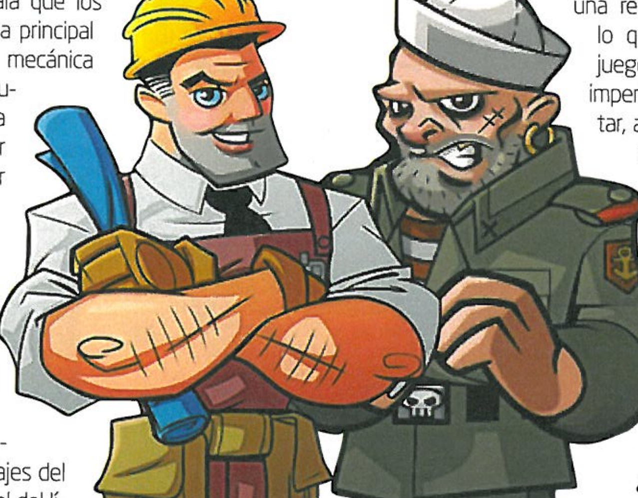
› En Mafia Wars también hay combates. ¿Habéis tomado alguna referencia de ese título?
» Los combates de Mafia Wars no tienen la misma escala que los de Empires & Allies. La principal diferencia es que la mecánica de combate es mucho más profunda, ya que hay que generar recursos para poder construir unidades y así ganar al enemigo.



› ¿Nos puedes explicar un poco más cómo se va a luchar contra la IA?
» La campaña principal en la que están involucrados los personajes del juego te pone en la piel del líder de una isla-nación que ha sido atacada por una fuerza misteriosa. Tu primera misión consiste en repeler una invasión, arreglar los desperfectos que te haya podido causar y armarte para devolver el esplendor a tu civilización.

› ¿La mecánica será en tiempo real o por turnos?
» Por turnos. Antes del combate veremos las unidades de nuestro enemigo, sabremos si se lucha por tierra, mar o aire y en función de esos parámetros tenemos que escoger nuestras tropas. La mecánica es la habitual de un combate por turnos, aunque también podremos llamar a amigos para que nos ayuden o utilizar power-ups.

› El aspecto social seguirá siendo importante en Empires & Allies, por lo que dices.
» Puedes cooperar o luchar contra tus contactos. En el primer caso es una relación muy parecida a lo que hacemos en otros juegos de Zynga. Visitas su imperio, le ayudas a recolectar, a acelerar la producción de unidades e incluso a luchar contra el enemigo. También puedes decidir invadirle para aprovecharte de sus bienes.



› Pudiendo escoger entre luchar contra la IA u otros jugadores, ¿sabemos si la máquina se adaptará?

LOS PERSONAJES DE EMPIRE & Allies tienen una personalidad propia muy divertida, en la línea de Zynga.



SQUARE-ENIX TENDRÁ NUEVO MMO EN 2012

Será el tercero de la compañía tras Final Fantasy XI y XIV. Su fecha de lanzamiento, anterior al 31 de marzo de 2012, antes de que se acabe el año fiscal. Aún está pendiente la llegada de FFIV a PS3.

PRIMER DLC DE L.A. NOIRE EL 21 DE JUNIO

Aunque todavía no hay detalles sobre su precio, se trata del caso Nicholson Electroplating Arson. Este primer contenido descargable aparecerá tanto para PS3 como para Xbox 360.

LEGO HARRY POTTER 2 A LA VENTA ESTAS NAVIDADES

Warner Bros Interactive ha hecho público el lanzamiento de *LEGO Harry Potter: Años 5-7*, el cual estará basado en los últimos tres libros y en las cuatro películas finales de la saga. Otra vez será desarrollado por Traveller's Tales.

» La fuerza de los enemigos del modo campaña vendrá determinada por tu progreso en el juego. El enemigo se va a adaptar a ti.

› Como en todos los títulos de Zynga, imaginamos que habrá algunas opciones de pago.

» Así es. Habrá bienes de compra que incluirán power-ups (para curar a todas nuestras unidades, infligir daños masivos a las del enemigo) o que nos ayudarán a resolver determinadas misiones que nos cueste superar o que queramos hacer de manera inmediata.

› ¿Cuál es su relación con Facebook en el desarrollo y qué parte se llevan de los ingresos por microtransacciones?

» Nuestra relación con Facebook es muy buena, aunque no llegamos a trabajar juntos cuando desarrollamos un título. Y sí, se llevan una parte de todas las transacciones de todos los títulos que se juegan en la red, aunque no podemos decir la cifra exacta.

› Hace poco se anunció la salida de Civ World para Facebook. ¿Empires & Allies es la respuesta de Zynga al título de 2K Games?

» Hace ya un tiempo que hemos estado desarrollando este juego. Así que no, no es la respuesta a ningún juego que se haya hecho para esta red social.

› Después del éxito que ha supuesto, y supone, FarmVille para Zynga, ¿sigue siendo el juego con más tirón de la compañía?

» Actualmente es CityVille. Desde finales de 2010 es nuestro producto más importante, según cifras de Appdata.com, que es la fuente más fiable que tenemos. › *Jaume Esteve* ■



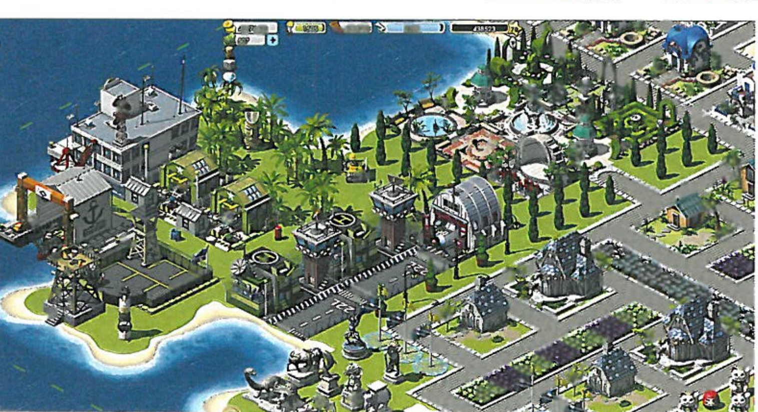
ENEMIGOS Y ALIADOS ESTARÁN presentes en cada una de las aventuras que vayamos a vivir en este nuevo título de Zynga.

Amer Ajami, productor

Sobre E&A

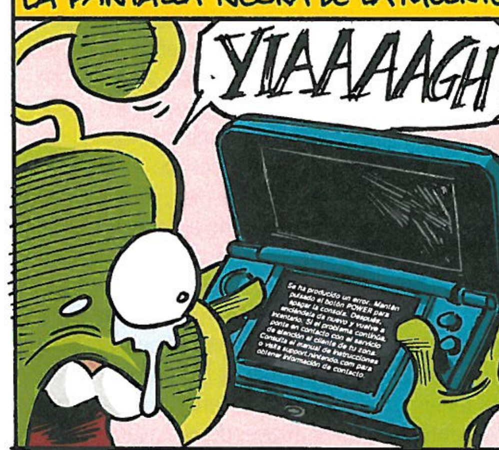
"Mezcla CityVille y Risk. Tienes que gestionar un imperio y, además, entrar en combate"



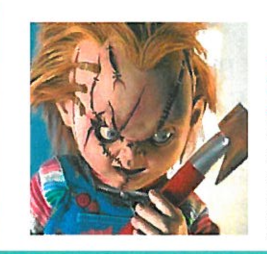


EL ASPECTO GRÁFICO DE Empires & Allies no difiere mucho del que ya hemos visto en otros títulos de Zynga.









MUÑECO DIABÓLICO EN VIDEOJUEGO

La famosa saga de películas de Chucky, el muñeco diabólico, tendrá por fin su representación también en forma de videojuego descargable para PC y consolas.



SSFIV ARCADE EDITION EN JULIO

Aunque aún la fecha no se ha concretado, se sabe que los usuarios de PC podrán descargar *SSFIV Arcade Edition* en julio por 40 dólares a través de Steam.

NINTENDO CELEBRA EL 25 DE JUNIO EL STREETPASS DAY

Gracias a un mapa interactivo creado por Nintendo, los usuarios poseedores de una 3DS que lo deseen podrán establecer puntos de encuentro en cualquier parte de España el 25 de junio e invitar a otros jugadores con el fin de intercambiar datos de videojuegos o de Miis.

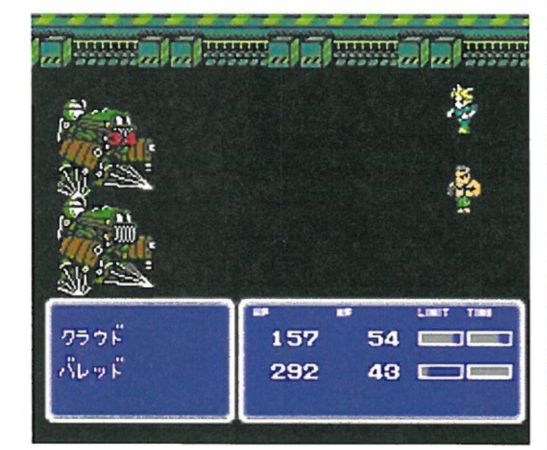
TENDENCIAS

CLÁSICOS JUGADOS AL 'ESTILO MODERNO'

En los últimos años estamos viendo como títulos y jugabilidades de diferentes épocas se entremezclan en desarrollos 'indie'.

A medida que el videojuego madura como medio de expresión, cada vez se hace más consciente de sí mismo y de su trayectoria. Quizá una de las razones por la que 'lo retro' hoy en día es tan importante en el sector es porque ya el videojuego, y todos nosotros, hemos adquirido el punto de madurez suficiente como para establecer una línea más o menos clara de sucesión histórica en este medio.

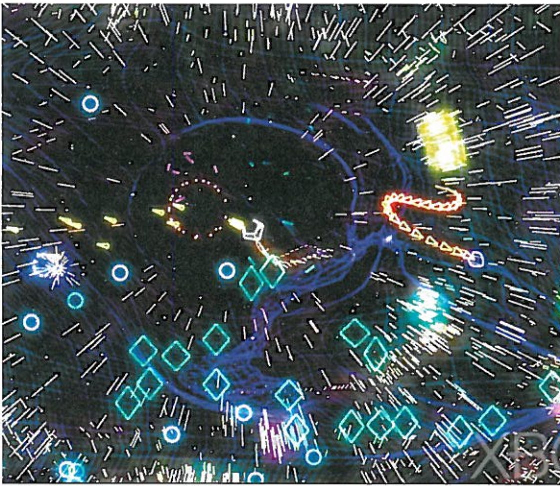
Y de ahí nacen las autoreferencias jugables que han florecido en los últimos años. Puentes que se trazan entre jugabilidades y estilos de antes y de ahora y que conforman títulos basados en los clásicos pero totalmente nuevos. Ya os hablamos de uno el mes pasado en la minisección "El indie gratuito del mes, *First Person Tetris*. Pero no es un fenómeno aislado. *Pac-Man Champion's Edition DX*, el que para el que firma este artículo es uno de los mejores descargables que se ha hecho jamás, fue un gran éxito gracias a unos profundos cambios jugables que, aún así, mantenían la esencia del original: ahora no tenías que 'limpiar el escenario' para ganar sino obtener puntos atrayendo al mayor número de fantasmas posibles para comértelos a todos seguidos cuando conseguías el 'punto gordo', el 'Power Pellet'. Hay muchos casos, como las numerosas revisiones de *Space Invaders* (*Extreme, Infinity Gene, Evolution*...) o *Geometry Wars* -que pese a que no es una versión de ningún clásico está fuertemente influenciado por *Asteroids*.



SOBRE ESTAS LÍNEAS, UN 'demake' de Final Fantasy VII en 8 bits. Siguiendo desde arriba un orden en L inversa: otro 'demake', en este caso de Halo y desarrollado por Eric Ruth; Geometry Wars, de la desaparecida Bizarre Creations; First Person Tetris, un curioso 'indie' que cambia la mecánica de Tetris; Space Invaders: Extreme, una de tantas revisiones del original; por último, Pac-Man Champion's Edition DX.

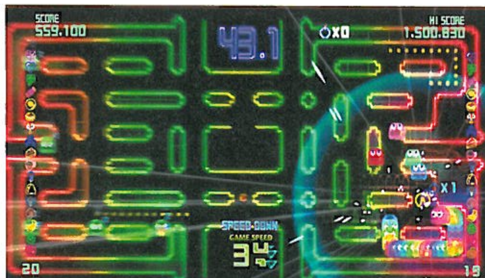
Pero el fenómeno no es solo de atrás hacia adelante. En los próximos números os hablaremos de los 'demakes', que recorren el camino contrario. Son versiones de juegos reconvertidos en títulos retro con mecánicas, gráficos y música de épocas más clásicas. Eric Ruth lo ha llevado a cabo con las versiones en 8 bits de *Halo* o *Left 4 Dead* y entre la comunidad indie cada vez cobra más fuerza este movimiento. ■ > *David Navarro*







SÍ, AUNQUE PAREZCA MENTIRA, esta captura está bien tomada. ¡¡El juego es así!!





REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS



HELLGATE REGRESARÁ COMO MMO GRATUITO

La compañía coreana HanbiSoft ha confirmado que *Hellgate: London* reaparecerá en formato de MMORPG gratuito a finales del presente año tras comprar la licencia a Namco Bandai. Su beta cerrada ya ha dado comienzo.

CRUZ ROJA AGRADECE LAS DONACIONES DE PSN

La Crus Roja británica ha agradecido a PSN y a sus usuarios el más de medio millón de euros que ha recibido en donaciones que irán destinados a ayudar a los damnificados por los terremotos de Japón.



COLECCIÓN MARCA PLAYER

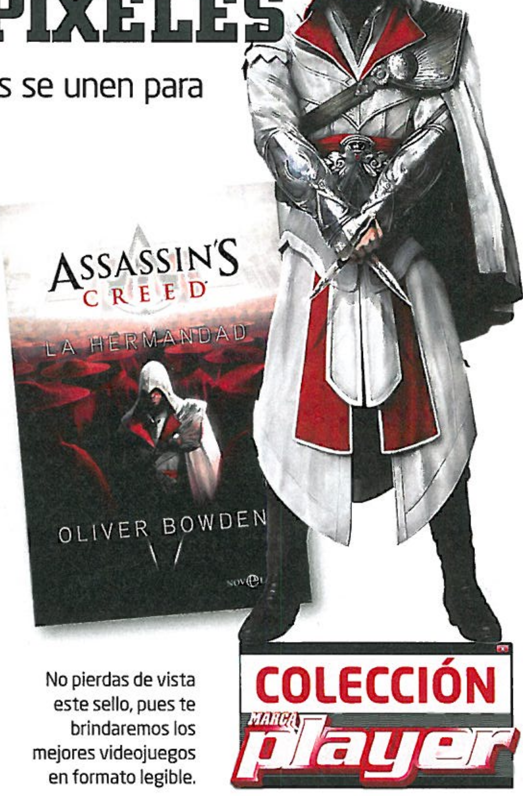


OBRAS DE TINTA EN LUGAR DE PÍXELES

Marca Player y La Esfera de los Libros se unen para crear la Colección Marca Player.

Un síntoma más del crecimiento de Marca Player se ve reflejado en la reciente adhesión a La Esfera de los Libros como apoyo a su apuesta por los videojuegos como un mundo multimedia y multisoporte. Se ha creado la *"Colección Marca Player"*, que llevará a las estanterías de toda España las mejores novelas basadas en el mundo de los videojuegos. El primer libro que saldrá al mercado bajo este sello será Assassins Creed: La Hermandad, de Oliver Bowden. Se trata de la continuación de la exitosa saga en papel, pues La Esfera de los Libros vendió más de 10.000 ejemplares de la anterior novela: Assassins Creed Renaissance.

Basada en la tercera iteración de la franquicia, Ezio viajará esta vez hasta el corazón de Roma para poner fin al imperio corrupto, plagado de sufrimiento y degradación, que han dejado los años de gobierno de la implacable familia Borgia. Pero Ezio no viajará solo, ya que, para restablecer el orden en la ciudad, contará con su letal familia de asesinos conocida como La Hermandad. ■ > *Por Alejandro Peña*



No pierdas de vista este sello, pues te brindaremos los mejores videojuegos en formato legible.

TODOS LOS VIERNES, EN RADIO MARCA

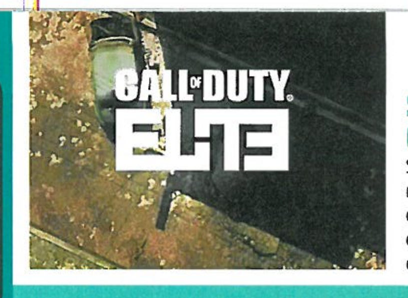
Recuerda que ahora puedes escuchar nuestro programa de radio, Marca Player FM, que se emitirá todos los viernes de 23.30 a 0.00 horas en Radio Marca. Junto al equipo liderado por José de la Fuente, os traemos la primera red social de videojuegos en la radio. El mismo grupo que dio vida al gran programa Blade FM os brindará con cada edición sus respectivos análisis de los últimos juegos del mercado y sus propios avances de los títulos que están por llegar.

ESCÚCHALO EN:





iTunes



SERIE DE VÍDEO PARA CALL OF DUTY: ELITE

Según Activision, la compañía estaría reclutando a talentos de Hollywood para ofrecer una línea de contenidos de vídeo exclusivos para los miembros Elite, y que estarían inspirados por *Call of Duty*.

PRIMEROS CONTENIDOS GRATUITOS DE SOCOM

Zipper Interactive ha detallado los primeros contenidos descargables gratuitos de *SOCOM 4*. Dos Packs de Armas de fuego y tres Packs de Mapas de Asalto; sin fecha concreta.

EA PRESENTA ORIGIN, SU PLATAFORMA DIGITAL

Electronic Arts ha diseñado su propio servicio de distribución digital, llamado Origin, destinado a competir con el Steam de Valve. Esta será la única vía de distribución para el MMORPG *Star Wars: The Old Republic*.

ESTUDIOS ESPAÑOLES

LOS PROFESIONALES DE LA AVENTURA GRÁFICA

Péndulo Studios es uno de los equipos de desarrollo más longevo de nuestro país. Ahora lanzan en España *Hollywood Monsters 2*, su sexto título, en el extranjero *The Next Big Thing*.

SU LISTA DE JUEGOS

JUEGO	AÑO
Igor: Objetivo Uikokahonia	1994
Hollywood Monsters	1997
Runaway: A Road Adventure	2001
Runaway 2: The Dream of the Turtle	2007
Runaway 3: A Twist of Fate	2010
Hollywood Monsters 2	2011

Pese a que llevan más de quince años en la industria y que cuentan con algunos de los juegos españoles más reconocidos internacionalmente, Péndulo Studios lo forma un equipo muy pequeño, unas quince personas. Están especializados en aventuras gráficas y nunca han salido de ese género.

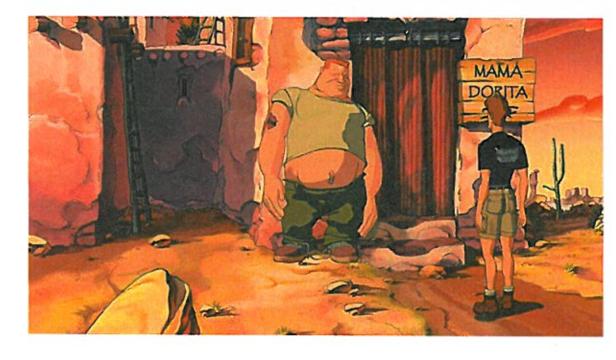
Su primer gran éxito fue *Runaway*, que triunfó en toda Europa, especialmente en Francia, y del que han hecho tres títulos. Sin embargo, en España -y en Italia- ya se les conocía de antes, gracias a *Hollywood Monster*, una aventura cuya premisa era que los actores que hacían de monstruos en las pelis de terror lo eran de verdad. Y más de una década después el estudio partió de esa misma premisa para hacer la segunda parte. ¿Por qué ahora? "Mucha gente nos lo pedía, incluso recibimos un par de emails anónimos amenazantes", bromea Josué Monchán, guionista de Péndulo. La idea es la misma que la del primer título pero hay diferencias. "No es un remake, ni un homenaje, es el juego que quisimos hacer en su día y que por las circunstancias del momento no pudimos", afirma Rafael Latiegui, director artístico del estudio. Tal y como ellos confiesan, con su nuevo juego se han atrevido a hacer cosas que no hicieron con *Runaway*. "Nos hemos permitido más licencias artísticas, más color y, pese al humor, temáticas más serias", dice Latiegui.

El juego ya salió en algunos países europeos a principios de año bajo el nombre de *The Next Big Thing*, por lo que ya están metidos de lleno en su próximo proyecto. "Hasta ahora los juegos te daban tres cosas: miedo, adrenalina y humor, pero ya estamos llegan a un punto en el que se pueden ofrecer otras cosas. No saldremos de la aventura gráfica, pero sí queremos introducir elementos nuevos, llegar un poco más a las sensaciones del jugador", afirma Monchán. "Es lo más diferente que hemos hecho hasta ahora, pero aún no sabemos en qué quedará", concluye Latiegui. ■ > *David Navarro*



DE ARRIBA A ABAJO y de izquierda a derecha: el estudio en el que trabajan todos los miembros de Péndulo, en el madrileño barrio de Embajadores; Rafael Latiegui y Josué Monchán, director artístico y guionista del equipo, respectivamente; captura de los primeros instantes de Hollywood Monster 2, con Liz y Dan subidos al descapotable de su jefe; captura del primer Runaway, el juego con el que despuntaron internacionalmente.







CATWOMAN, JUGABLE EN ARKHAM CITY

Rocksteady ha confirmado al medio norteamericano Gamespot que el 10% de la nueva aventura de Batman se jugará con esta supervillana, que tendrá controles y habilidades propias.



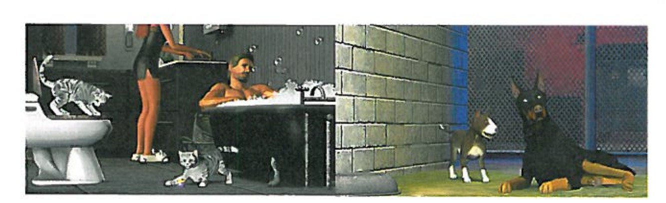
NUEVO CARMAGEDDON EN CAMINO

Se llamará Carmageddon: Reincarnation y está siendo desarrollado por Stainless Games. Según el estudio, volverá "a sus raíces indie", por lo que es previsible que sea descargable. No hay plataformas confirmadas.

EXCLUSIVA: LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA!

MASCOTAS PARA TUS SIMS

Llega la expansión para Los Sims 3 que todos estaban esperando: gaticos, perretes...



ES CIERTO, LOS FANS DE LOS SIMS ESPERABAN ESTA ACTUALIZACIÓN COMO AGUA DE MAYO. Hemos podido hablar con Shannon Copur, productor de *Los Sims 3*:

› ¿Por qué crees que esta expansión es tan esperada?

» Siempre estamos escuchando a nuestros aficionados y los animales domésticos han sido uno de los elementos favoritos de los fans desde hace bastante tiempo. A la gente le encanta hablar de sus mascotas...

› ¿Qué hay de nuevo en esta expansión que lo diferencia de *Los Sims 2*?

» Por primera vez en la historia de *Los Sims*, tenemos la posibilidad de tomar el control total de la mascota. Siempre quisimos saber lo que Fido o Fluffy piensan cuando llegamos a casa tarde del trabajo o cuando pasamos un día en el parque con ellos y ahora esto nos da la oportunidad de verlo. También hemos introducido rasgos de la personalidad de las mascotas para que los jugadores pueden personalizarla al máximo, al igual que lo hacen para sus Sims. ■



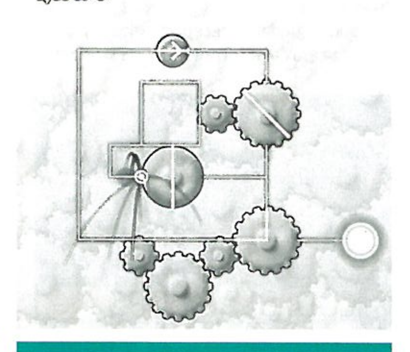
AHORA VAMOS A PASARLO pirata con nuestras mascotas, desenterrando tesoros, por ejemplo.

El 'indie' del mes

GREYSCALE

Greyscale es un título de puzles. Tu objetivo en el juego es conseguir hacer llegar con tu ratón el punto de luz pequeño hasta el grande a través de pasillos. Pero claro, hay un problema. Que esos pasillos tienen obstáculos, casi siempre en forma de engranajes que tienes que mover en determinados puntos para lograr abrirte camino hasta el objetivo. Hay zonas por las que solo puedes pasar a la vez, puntos que solo te permiten ir en una dirección y engranajes colocados muy inteligentemente, y con muy mala leche. Su música y su aspecto gráfico invitan a creer que es un juego tranquilo, y lo es, pero cuando no sepas cómo superar un nivel te pondrás de muy mal humor. Muy recomendable.

› *http://komix-games.com/game.php?game=Grayscale*



TOP5

Estos son algunos de los videojuegos que más os han decepcionado. Se basa en opiniones vertidas por vosotros a través de Facebook.



1 FINAL FANTASY XIII

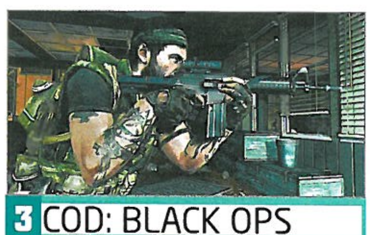
COMPARACIONES ODIOSAS

El ser mucho más lineal que los anteriores y la escasa libertad concedida, al menos hasta el capítulo 11, son algunas de las principales causas para que muchos hayan tachado a este *Final Fantasy* como una de las mayores decepciones de la presente generación.

2 CRYSIS 2

POTENCIA SIN PROVECHO

Inteligencia Artificial defectuosa, mayor facilidad general de la campaña y limitación en el uso de los poderes del traje. Muchos jugadores quedaron decepcionados tras ver de lo que era capaz el potente CryEngine 3.



3 COD: BLACK OPS

CONTROVERSÍA AL LÍMITE

La mayoría de medios especializados se deshicieron en elogios ante esta nueva iteración de *Call of Duty*. Sin embargo, se trata sin duda de la entrega más controvertida de todas. Buena campaña pero corta, un divertido pero poco innovador multijugador; son algunas opiniones.

4 GOD OF WAR III

GRÁFICOS Y POCO MÁS

Mucha gente quedó decepcionada con esta esperada aventura de Kratos que trajo muy pocas novedades, salvo lógicamente gráficos muy mejorados. La mayoría coincide en que su trama argumental es la peor de la franquicia.

5 BRINK

LA INTENCIÓN ERA BUENA

Brink es un buen shooter, pero generó mucha expectación dadas las originales ideas que prometía plasmar para renovar el género. Una decepción muy digna de perdonar.



DARK SOULS LLEGARÁ EL 7 DE OCTUBRE A EUROPA

Namco Bandai finalmente ha anunciado que su esperadísimo Dark Souls será lanzado el día 7 del próximo mes de octubre. en Europa, mientras que lo hará el día 4 del mismo mes en EE.UU. Aterrizará a la vez en PS3 y 360.



SONY ANUNCIA PAYDAY: THE HEIST

Se trata de un FPS cooperativo para hasta cuatro jugadores, que llegará a PS3 y PC. Tendremos que colaborar para robar distintos bancos, asaltar prisiones o neutralizar furgones.

GAMETHEORY

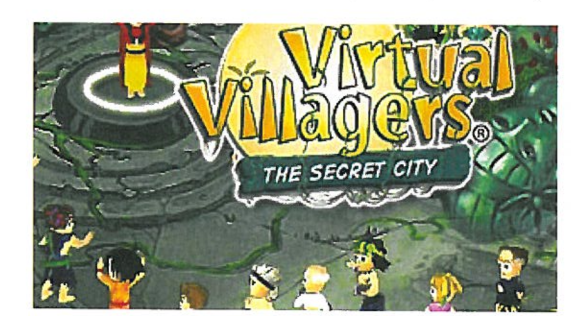


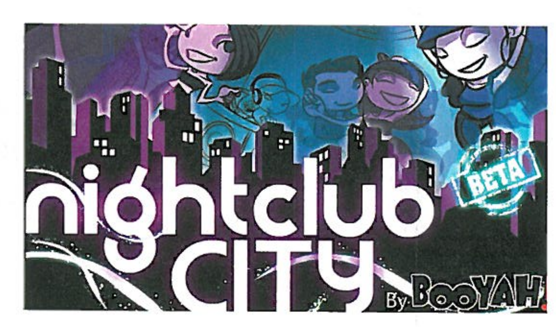
JUEGOS SOCIALES

Por Scott Steinberg
CEO de TechSavvy Global

Todos hemos escuchado esas historias de terror. El porcentaje de conversión en compras de los juegos está disminuyendo; y las redes sociales (como Facebook) y los portales de internet están inundándonos rápidamente con un incontable número de ofertas semejantes de un grupo cada vez más abultado de desarrolladores internacionales. Pero animaros. A pesar del pesimismo que impregna la industria, incluso aquellos que enseguida etiquetan a los juegos tradicionales como "muertos" pronto confirmarán: siempre hay espacio para un producto sólido e innovador en el mercado. Habiendo autopublicado varios títulos y aconsejado a algunos líderes desde EA hasta Eidos en la realización y marketing de juegos tradicionales, puedo dar algunos consejos para que compradores y socios tomen nota.

¿Qué es más importante: los gráficos o la jugabilidad? La respuesta es ninguno de los dos. Tan crucial como una entrega sólida y bien acabada es un gancho audiovisual que sea inmediatamente identificable. Vender diversiones de alta calidad que apoyen las expansiones baratas, episódicas, o dar títulos gratuitamente que puedan servir para introducir millones de anuncios. Las opciones aquí son ilimitadas, pero el principio es simple: si deseas aumentar el beneficio de la inversión y atraer más potenciales aficionados (y financiadores), debes encontrar mejores (y más creativas) maneras de monetizar tus mercancías. Los juegos tienen solo dos o tres segundos para captar la atención de los compradores. Los títulos de mayor éxito siempre mantendrán mensajes simples y dibujarán imágenes instantáneas en las mentes de los usuarios. La lección aquí es empaquetar y ofrecer juegos para cautivar y reforzar temas específicos. O lo que es más, usar capturas de pantalla, paletas de colores, textos de apoyo y la caracterización dentro del juego para impulsar la personalidad del título en lugar de su rendimiento técnico.





Apaga la consola

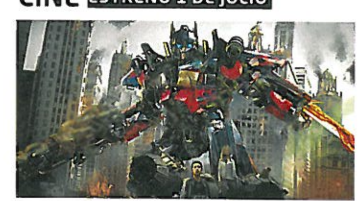
CÓMIC YA A LA VENTA



DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Un manual de Daniel González para poder convertir esa idea que tenemos en la cabeza en un producto. A través de estas páginas conocerás cómo se trabaja en la realización del guión, los personajes, escenarios y las mecánicas de juego.

CINE ESTRENO 1 DE JULIO



TRANSFORMERS 3

Shia LaBeouf regresa como Sam Witwicky en Transformers: El lado oscuro de la Luna. Un acontecimiento misterioso ha ocurrido en la Tierra y amenaza con provocar una guerra tan grande que ni los propios Transformers serán capaces de salvar nuestro planeta.

NOVELA YA A LA VENTA



WORLD OF WARCRAFT: THRALL

La esperada continuación de World of Warcraft: Arthas. Tras el ataque conocido como Cataclismo, Thrall, el antiguo jefe de guerra de la Horda, junto con otros consumados chamanes, lo arriesgará todo para impedir que el mundo se haga añicos.

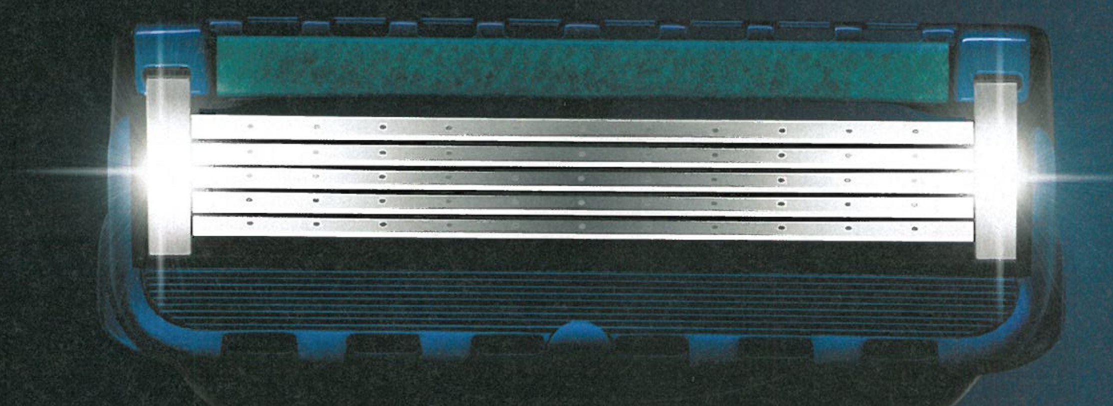
HAY DOS MANERAS DE CONVENCERTE DE QUE FUSION® PROGLIDE™ ES LA MÁQUINA MÁS CÓMODA:

CONFÍA EN TODAS NUESTRAS PATENTES O SIMPLEMENTE PRUÉBALA.

La nueva Gillette® Fusion® ProGlide™ ha sido diseñada con cuchillas más finas* para que se deslice con suavidad, reduciendo los tirones**.
Así, conseguirás un afeitado increíblemente cómodo. Incluso afeitándote todos los días.
Tienes que sentirlo para creerlo. Más información en Gillette.com/es

Gillette® Fusion® ProGlide™. Pasa del afeitado al deslizado.

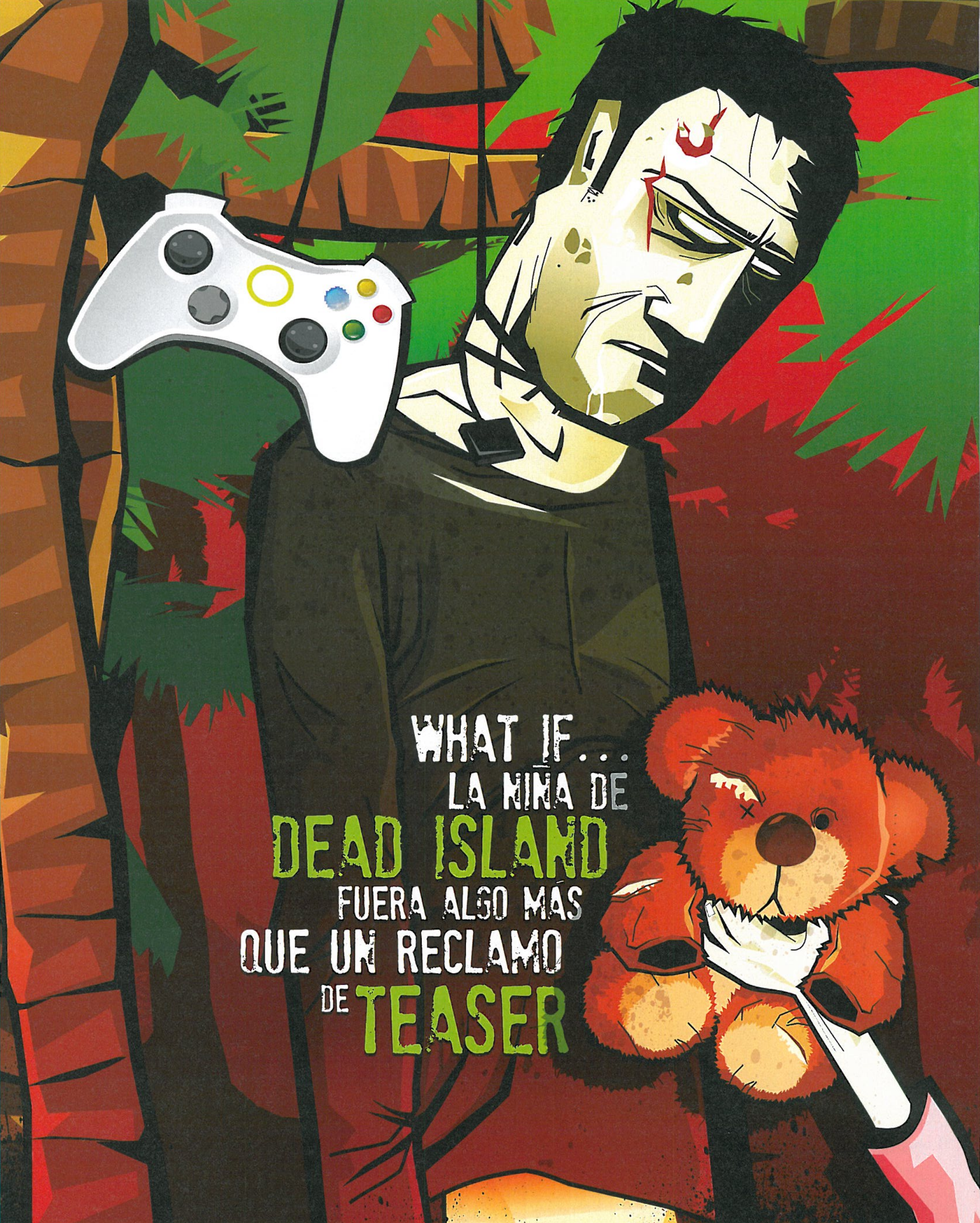
*Las 4 primeras hojas vs. Fusion®
** vs. Fusion®










WHAT IF...
LA NIÑA DE
DEAD ISLAND
FUERA ALGO MÁS
QUE UN RECLAMO
DE TEASER

Y SI Dead Island se hubiera atrevido a ser el juego que se insinuaba en su trailer inaugural? ¿Y si el teaser generado por ordenador fuera realmente una declaración de intenciones? ¿Qué nos encontraríamos en la isla en vez de un shooter a lo Far Cry? ¿Por qué no hacer el ejercicio de reflexión para, antes de crucificar a Techland y a Deep Silver por haber ido, aparentemente, a lo seguro, ponernos en su lugar?

Dead Island sería, por supuesto, muy diferente. Controlaríamos al padre de familia que, junto a su mujer y a su hija, ha decidido pasar unas vacaciones en un resort de vacaciones. **El juego podría empezar con los preparativos del viaje**, en la casa familiar en las afueras de una gran ciudad, como por ejemplo Los Ángeles. O quizás en una sala de urgencias de un hospital tropical, en el que el padre se debate entre la vida y la muerte por unas gravísimas heridas producidas por la explosión con la que se habría cargado la isla, en un **vistazo flash forward a los acontecimientos postreros** (determinados a priori por el nivel de dificultad escogido), con una secuencia al estilo Half-Life pero a bordo de una camilla, recorriendo los pasillos del hospital... O por los mordiscos de los zombies que iban dirigidos a su hija... Esto plantearía un escenario de rejugabilidad al crearse un **bucle narrativo de principio - final - principio. El drama eternamente recontado.**

Donde se debería traicionar al trailer de todas todas sería en el flow de la acción. Un ataque zombie frontal contra una familia indefensa no dejaría demasiado margen al jugador. No habría progresión, no habría desarrollo. **Dead Island debería ser una lucha por la supervivencia con muy pocas posibilidades de éxito. Casi ninguna**, más bien. La esperanza, el clavo ardiendo, el instinto de supervivencia por encima de la lógica, el desgarrador grito suplicando por la vida.

"DEAD ISLAND DEBERA SER UNA LUCHA POR LA SUPERVIVENCIA CON MUY POCAS POSIBILIDADES DE EXITO"

Así, **el ataque zombie debería reestructurarse**, dividirse. Una opción serían enfrentamientos del padre, o del padre y la madre en cooperativo en una quest desesperada por **encontrar a la niña perdida**. No habría pócimas de energía, no habría metralletas ni tanques, ni tan siquiera payasos asesinos o vampiros con sonrisa profidén que le dieran una nota de color absurdo al asunto, al más puro estilo **Dead Rising**. Por no haber, **no habría Game Over**, a la #HeavyRain, pues cuando un miembro de la familia muriera pasaríamos a controlar el siguiente. Pero una vez muriera el padre de familia, la partida sería mucho más complicada y casi perderíamos cualquier opción de sobrevivir. Tan sólo cuando la niña muriera la partida podría finalizar en lo más parecido que **encontraríamos a un gameover**. Aunque también se podría usar un final a lo #RedDeadRedemption y ponernos en la piel de unos investigadores que llegan a la isla años después a investigar los sucesos, dejando lugar para un final a lo #DeadSpace.

Una niña cuyo rescate constituiría la misión principal. Como misión secundaria, en el caso de jugar en modo individual, podría estar el **propio rescate de la madre**. Incluso podrían aparecer **casuísticas en las que habría que elegir entre ambas**. Dependiendo de nuestra actuación y de las elecciones, la niña sobreviviría (si el jugador muestra la suficiente pericia), y así podríamos reventar la isla, o recibiría cierto número de heridas que conducirían a su muerte al cabo de varios minutos (jugador de perfil medio) o a la muerte directa. En los dos últimos casos, tras los títulos de crédito, podríamos enfrentarnos a la niña, dejándonos atacar (lo que enlazaría con el hospital) o ayudándola a encontrar el descanso eterno. **Abordar la eutanasia en un videojuego** puede parecer algo tabú, pero ¿Por qué no? Carmaggeddon allanó el camino.

En fin, un simple ejercicio de desarrollo de una idea que, a bote pronto, **suena mucho menos comercial** que el proyecto en el que finalmente se convertirá **Dead Island**. Pero también se antoja poco convencional, como **poco convencional era el primer trailer** del juego, un trailer que nos hizo soñar a todos con un teaser que, **como Heavy Rain, fue capaz de sobrepasar las fronteras de los videojuegos**. Aunque al final, por lo que parece, el juego se vaya a quedar en la seguridad del corralillo con las gallinas por no adentrarse en el inexplorado bosque de noche.

@ABkristian

DEAD ISLAND

VISITANOS EN LA PARADISIACA

WWW.AKIHABARABLUES.COM

Akihabara Blues está formada por **Roswell** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



MMOS EN TU SMARTPHONE

ORDER & CHAOS, O CÓMO VIVIR UN MMO PORTÁTIL

Gameloft lanza el primer MMORPG de verdad para iPhone. ¿Qué más opciones nos ofrece el dispositivo de Apple?

Order & Chaos no se puede definir de otra manera más sencilla y clara que como 'EL JUEGO MMORPG para dispositivos móviles'. Gameloft ha creado su mayor obra maestra hasta la fecha, y por si fuera poco, íntegramente en castellano.

Al realizar la compra del juego, por 5,49€, tendremos acceso a una cuenta Premium durante 3 meses que se nos antojarán cortos una vez os introduzcáis en el mundo que propone *Order & Chaos*.

Disponemos de cuatro razas donde elegir, divididas en dos facciones: En una se encuentran los humanos y elfos y en la otra, orcos y no-muertos. Tras la elección de raza tendremos que elegir la clase. Dispones de cuatro con dos especializaciones cada una. Por ejemplo, tenemos a los Guerreros, que pueden especializarse en DPS o en Tank. Los Magos disponen de la rama de fuego para el DPS y el hielo para un CC (Control de Criaturas). El Monje es el Healer del juego, o bien puedes usar su rama DPS. Y para finalizar, está el Explorador; DPS o con su rama de CC.

Una vez dentro del juego disfrutaremos de una estética y gráficos abrumadores. Exprimiendo al máximo el procesador del iPhone e iPad, sus gráficos se asemejan en calidad a los del *WoW*, sin desmerecer a estos.

Los sonidos cumplen dentro de las limitaciones del propio dispositivo: acordes al juego, y a los efectos de combate. La originalidad está en la posibilidad de seleccionar nuestra propia música, es decir, tendremos la opción de reproducir nuestra lista de canciones del dispositivo.

La jugabilidad brilla por el gran trabajo que desarrolladores y programadores han realizado. En primer lugar, la cámara, que podemos alejarla o acercarla a nuestro gusto y moverla alrededor de nuestro héroe mientras seguimos en movimiento o en combate.

Formaremos grupos y gremios para avanzar en el juego durante 40 niveles, máximo que se puede alcanzar hasta la fecha. Cada nivel que aumentemos nos obligará a visitar a un entrenador de clase para aprender nuevas habilidades, como en cualquier MMORPG de calidad que se precie. Y ¡ojo!, que al morir perderemos un porcentaje de oro, así que lo mejor es ser siempre cauteloso. Para acabar, no debéis dejar de probar otra modalidad del juego: el PVP. En él podremos luchar contra aliados o enemigos, en duelo.

Gameloft no se ha dejado nada de lo que podemos esperar de un MMORPG típico para plataformas superiores: *Order & Chaos* es el mejor juego MMORPG para dispositivos móviles, y nos arriesgamos a afirmar que de los mejores en el resto de plataformas. Sin lugar a dudas, el mejor regalo que le podéis hacer a vuestro iPhone o iPad. ■



LO SABEMOS, NO OS lo acabáis de creer. Sí, esto es un iPhone y sí, puedes hacer casi todo lo esperable en un MMORPG.



AGE OF EMPIRES ONLINE, EN AGOSTO

Microsoft ha anunciado que *Age of Empires Online* estará disponible en todo el mundo a partir del 16 de agosto, tanto en tiendas como en la web oficial del juego.
› ***www.ageofempiresonline.com***

ANUNCIADO STAR TREK INFINITE SPACE

Gameforge ha anunciado el desarrollo de un nuevo MMO: *Star Trek - Infinite Space*, videojuego oficial de la serie de televisión Star Trek: Espacio profundo nueve. El juego será Free to Play con micropagos.



AGE OF CONAN SE PASA AL 'FREE TO PLAY'

Funcom ha anunciado que su famoso MMORPG se lanzará este verano en formato digital con una nueva versión gratuita, conocida como *Age of Conan: Unrated*. Así, se pasa al modelo de los micropagos premium.

Yslandia

Yslandia es un juego sencillo y directo, pero antes de descubrir sus características y virtudes, hay que destacar un gran defecto que descubrirás cada vez que interactúes entre pantallas del juego. Tiene algún fallo de programación que implementa una pantalla blanca o defectos de navegación. El juego es gratuito para iPhone, y traducido al castellano. El juego nos ofrece cuatro clases a jugar: Mago, Guerrero, Druida y Licántropo, repartidos en seis razas que disputan la posesión de las islas. Esa será nuestra misión, con más de 200 misiones competiremos por el control de tótems y el mundo de *Yslandia*. El juego dispone de unos gráficos sencillos y en 2D. Una buena oferta lúdica, si estás dispuesto a pagar constantemente micropagos por casi cualquier modificación que desees hacer.

Pocket Legends

Un MMORPG sencillo y divertido El juego, con gráficos en 3D, una gran jugabilidad y posición de los botones, te permite incluso mover la cámara. El idioma es inglés, pero no disminuye un ápice su accesibilidad. Dispones de tres clases: Guerrero, Arquero y Mago para jugar. Subes de nivel y mejoras estadísticas o habilidades. Puedes formar grupos con otros jugadores para completar mazmorras o simplemente misiones. Y a pesar del idioma, como el juego no es un sandbox, aunque no te defiendas con el inglés, solamente con ir siempre hacia delante completarás las misiones. Estéticamente es una delicia. Además, puedes hacer uso de añadidos como chats o emoticonos... Con el resto de la comunidad online. Un auténtico MMORPG para tu iPhone, Android o iPad; Y gratis. ¿La pega? Tiene micropagos para mejorar inventario, armas, etc.

The World of Magic

El típico juego RPG de toda la vida (con toques MMO), a los más veteranos les recordará a sus tiempos de la GameBoy o GameGear. Pues sus botones y posición de elementos en la pantalla son casi idénticos a aquellos juegos. Los gráficos son coloridos y tiene una historia entretenida. En inglés con un lenguaje medio de compresión y tres clases para elegir (Guerrero, Arquero y Mago), el juego presenta un sistema repetitivo de avance. Tenemos que ir matando criaturas, recolectando y posteriormente entregar lo recolectado para completar misiones. Como cualquier RPG, al subir de nivel, podemos elegir nuevas habilidades, pero no estadísticas, que aumentan automáticamente. Puedes formar grupos y chatear con el resto de los jugadores. Es un juego muy recomendado a veteranos que tengan un dominio medio de inglés.





YSLANDIA Y POCKET LEGENDS son dos de las alternativas al RPG masivo online en el teléfono de Apple

EL WI-FI SE NOS ANTOJA OBLIGATORIO PARA DISFRUTAR DE LOS TÍTULOS

Dungeon Defenders - First Wave

Un MMORPG original y con unos gráficos coloridos e innovadores. Es un Tower Defense y podemos jugar solos u online para defender el cristal de las distintas oleadas enemigas. Con cada nivel que subamos podemos mejorar habilidades del héroe, sus estadísticas y hasta las del cristal que defendemos, llamado 'Tower'. Disponemos de cuatro clases a elegir para resolver nuestra misión. Cada héroe con sus características únicas está definido por su rol y dificultad de manejo, empezando por el guerrero medieval para los principiantes, pasando por el mago, arquera y el monje guerrero para auténticos maestros. Está en inglés y, a pesar de su dinamismo y originalidad, el sistema de juego es caótico, con un manejo y una cámara difíciles de controlar y con una perspectiva que resta mucha visibilidad de juego. Gana mucho más si lo juegas con amigos en su modo Online. Por 2,39€.

GraalOnline Era y Classic

Unificamos estos dos juegos en uno, ya que a excepción de su historia, son idénticos en todos los aspectos, tanto de juego, como de gráficos y jugabilidad. La diferencia entre ellos radica en que el 'Era' tiene una historia actual de gánsters y pistoleros (a pesar de sus gráficos que nada tienen que ver) y el Classic es de aspecto medieval, como muchos RPG típicos. La jugabilidad es muy pobre, pues para poder atacar a los enemigos tienes que estar en línea de visión, siempre en línea recta, nunca en diagonal. Recuerda mucho a los primeros juegos arcade de las consolas hace ya más de 15 años, lo que significa un gran retraso para la potencia de la que disponem iPhone o iPad. Cuenta con dos versiones, la gratuita y la plus, que cuesta 1,59€. Esta en inglés para principiantes, es sencillo, si no fuera por la dificultad que presenta el juego para poder leer los textos por la fuente que usa, así como la posición en pantalla donde aparece. Los gráficos son de estilo RPG, en 2D, pero muy pobre en los efectos. ■ *Por Edu López*

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

STEAMPUNK EN CITY OF HEROES

Para conmemorar el séptimo aniversario del juego, se lanza un pack que nos permite visitar varias zonas con un estilo victoriano muy característico.
> ***eu.cityofheroes.com***



ROM YA TIENE CAPÍTULO IV

Se llama Lands of Despair y, aunque es gratuita, se podrá adquirir en caja por 9,99 € e incluirá algunos extras, como una montura o una casa.
> ***www.runesofmagic.com***



GUILD WARS 2

HABLANDO DE COSAS QUE HACEN ¡BOOM!

ArenaNet presenta los ingenieros, nueva profesión de *Guild Wars 2* y preguntamos a su diseñador jefe qué aportan al juego.

Los chicos de ArenaNet, responsables del esperadísimo *Guild Wars 2* han desvelado la séptima y penúltima profesión del título: El Ingeniero.

Se trata de una clase de tipo aventurero, por lo que estarán ataviados con armaduras de tipo medio. Asimismo, al igual que los elementalistas, los ingenieros solo podrán utilizar una única arma a la vez, (rifle para ambas manos, pistola y/o escudo para una mano), pero la complementarán equipándola con una utilidad especial y kits de sanación. Estos kits proveen al Ingeniero de armas especiales y mochilas cargadas de un completo elenco de habilidades con las que reemplazar las existentes en sus armas.

Además de estos kits, la gran novedad de los ingenieros serán las torretas; una variedad de dispositivos aliados inmóviles que le ayudarán a defender o controlar un área. "Tendremos la Torreta de fuego, la Torreta de Rifle, la de red, de curación y de golpeo, que provocará daño de área a enemigos cercanos detectados, golpeando duramente en el suelo para derribarlos", afirma Eric Flannum, Diseñador Jefe del título. El Ingeniero podrá interactuar con las torretas desplegadas, unirlas y moverlas en conjunto, así como sobrecargarlas para realizar utilizar sus habilidades especiales.

Muy versados en la ciencia de la alquimia, los ingenieros podrán emplear la magia pero embotellarán poderes en forma de elixires que se pueden utilizar en el campo de batalla. "Los Ingenieros en realidad no utilizan la magia, utilizan la alquimia para embotellar elixires que simulan o encapsulan la que otros jugadores poseen" confirmaba Eric Flannum. "Pueden usarse de ambos modos, tanto fuera como dentro del combate. Son en realidad como habilidades. Puedes elegir cuando beberte uno de estos elixires, y cuando lo uses, se te añadirá una habilidad en tu barra que puedes utilizar para beneficiarte de sus efectos."



LOS INGENIEROS DE GUILD Wars 2 aportarán el componente tecnológico al juego como la poderosa torreta inferior.

En cuanto a los motivos principales por los que los usuarios elegirán esta profesión, Eric Flannum destacaba: "Los usuarios que quieran estar por delante, acondicionar el campo de batalla, tomar decisiones antes que ellos, colocar Torretas que cubran su retirada, emplazar minas a los lados, etc. Esta será entonces la clase de profesión de *Guild Wars 2* que querrán jugar." ■ *Por Alejandro Peña Plaza*

¿AGE OF CONAN: REBORN?

En una entrevista exclusiva que Craig Morrison, Productor Ejecutivo y Director Creativo de ***Age of Conan***, concedió hace unos días a **MMOGamer.es**, le planteamos esa duda. ¿Supone el aterrizaje de ***Age of Conan*** en el negocio del free2play un renacimiento del título? Morrison no dudó ni un instante y dijo claramente que sí.

Lo cierto es que a muchos de aquellos que nos apasiona este género se nos quedó una espinita clavada en el corazón cuando vimos la debacle brutal que ***Age of Conan*** sufrió a los pocos meses de su lanzamiento. Fue un juego lastrado por, precisamente, un lanzamiento demasiado prematuro con marcados desequilibrios sobre todo en los contenidos de alto nivel, 'crafting', PvP y el anunciado Reino contra Reino.

Actualmente y, sobre todo, tras ***Rise of The God Slayer*** (su primera y única expansión), ***Age of Conan*** es un juego completo y maduro, pero el mal ya estaba hecho. ***Age of Conan***, tras un hype brutal y que alimentó una serie de notas espectaculares en todos los medios, se hundió perdiendo una ingente cantidad de usuarios que ya nunca más recuperaría. Ni la mencionada actualización, que arreglaba y hacía al fin divertido el PvP en ***Age of Conan***, ni las distintas campañas que ofrecían 10 y 15 días gratis de juego, consiguieron reflotar un título que merecía más y mejor atención.

Nos consta por nuestros usuarios que el gran sabor de boca que dejó ***Age of Conan*** ha tenido a muchos jugadores a la expectativa de que Funcom moviese ficha e hiciese cualquier gesto para volver al continente de Hyboria. Y ese momento ha llegado.

Con el cambio de planteamiento de negocio, el lanzamiento del remake de la película original, *Conan el Bárbaro*, este verano y la experiencia que hemos atesorado en **MMOGamer.es** conociendo al público de MMOs, estamos confiados y *"very excited"* con lo que puede pasar a partir de junio. ¿Nos encontramos ante un nuevo ***Age of Conan: Reborn***? Muy probablemente. Pues ya sabéis, nos vemos en Crom, ¡bárbaros!


Nintendo
LA GUERRA CONTRA EL HORROR HA COMENZADO
COMBATE EL MAL
RESIDENT EVIL™
THE MERCENARIES 3D
Imágenes 2D de un juego para Nintendo 3DS.
ENFRÉNTATE A HORDAS DE IMPLACABLES ENEMIGOS, SOLO
O EN MODO COOPERATIVO, A LO LARGO DE 30 ATERRADORAS MISIONES.
LA SUPERVIVENCIA ESTÁ EN TUS MANOS Y EL TIEMPO SE AGOTA.
18
www.pegi.info
CAPCOM®
www.residentevil.com/mercs
Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS™,
visita la página web oficial en www.nintendo3ds.es
©CAPCOM CO., LTD. 2011 ALL RIGHTS RESERVED. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2011 Nintendo.
NINTENDO 3DS™



Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381**

Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

IPAD 2: EL SUCESOR DEL TABLET MÁS POPULAR

MP IPD

¡LLÉVATE EL GENIAL IPAD 2 CON SEGA!

› Este mes traemos un concurso difícil de superar. Se trata nada más y nada menos que de ¡2 fantásticos iPad 2! Sin duda, el tablet de moda y que parte la pana. ¡Aprovecha esta inigualable oportunidad!

› Con un rendimiento gráfico hasta nueve veces superior, los juegos en el iPad fluyen mejor y parecen aún más realistas.

› Ahora es un 33% más fino y hasta un 15% más ligero, para que tenerlo en tus manos sea aún más cómodo.

› Dos cámaras para FaceTime y grabación de vídeo en HD. El chip A5 dual core de Apple y la misma autonomía de 10 horas.

› Pantalla de 9.7 pulgadas, retroiluminada y con tecnología IPS que permite un ángulo de visión de 178 grados.



Envía MP IPAD al 25900*

o

MP IPAD SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381



MP SONIC

SONIC: VIGÉSIMO ANIVERSARIO

5 SONIC COLOURS + MUÑECOS LIMITADOS

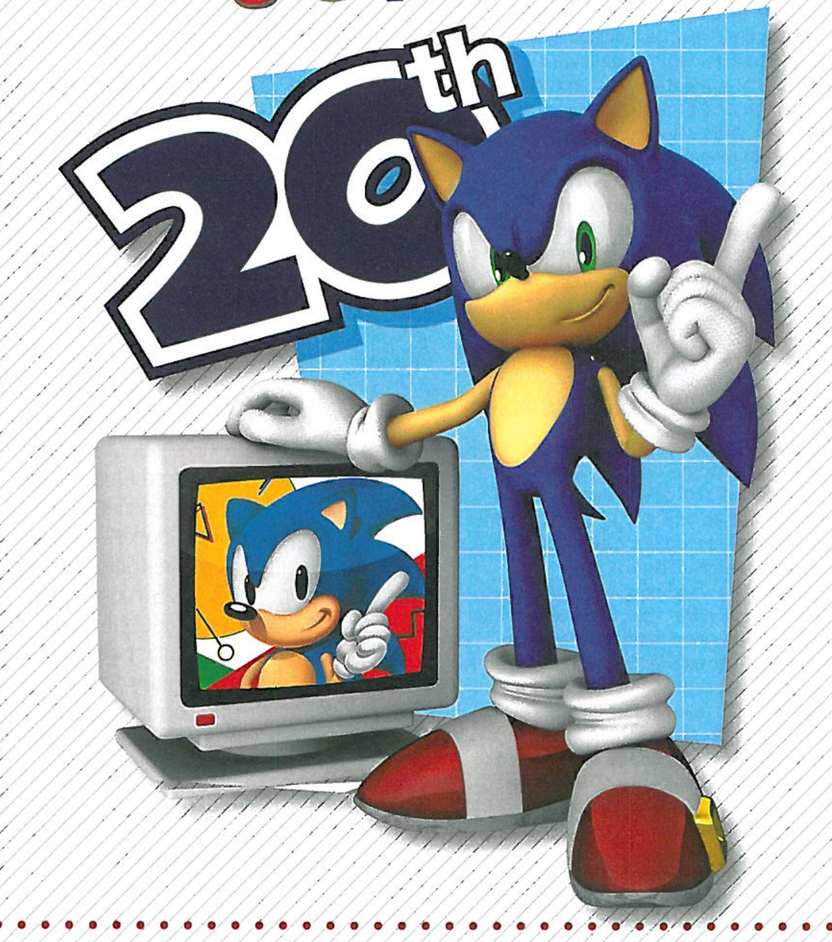
› Por si aún fuera poco, nos sumamos a SEGA en la celebración del 20º Aniversario de Sonic para trerte estos fantásticos sorteos:

› 5 Ediciones Especiales de *Sonic Colours* para Nintedo DS. Un gran juego que reavivó la franquicia.

› Además, entráras en el sorteo de un muñeco Metal Sonic (con más de 12 puntos de articulación). ¡Y de una increíble escultura Edición Limitada sobre el Vigésismo Aniversario de Sonic!







Envía **MP SONIC**
al **25900***
O
MP SONIC
SIN PUBLICIDAD

*Coste 1,42 euros (Impuestos incluidos). Servicio prestado por Nvia gestión de datos S.L info@nvia.eu, Apdo de correos 88, 28230, Las Rozas, Madrid. Número de atención al cliente: 902 547 381

MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a cuándo nos tomaremos el E3 como lo que es. La comedia de situación más cara y extravagante del mundo.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

PULSAR X PARA NO JUGAR

Desde luego, pueden estar contentos en Rockstar con *LA Noire*: su técnicamente revolucionario tratamiento gráfico, su serpenteante argumento y su cuidada ambientación le están procurando vítores por donde pasa. Sin embargo también supone un paso adelante en la confluencia entre cine y videojuegos, pero yendo algo mas allá del mero cruce de lenguajes. Dicho de otro modo: cuando se dice que un comic resulta cinematográfico, es porque ha adaptado del cine el ritmo, el argumento, la presentación de personajes, etc., que convierten al tebeo en una especie de producción fílmica dibujada. Pero no por ello deja de ser un tebeo. En cambio, con los videojuegos cada vez que se nos dice que un título es más cinematográfico que nunca, resulta... que es menos videojuego.



La gran ventaja de los videojuegos está en su interactividad, y cada vez nos topamos con más títulos encantados de limitarla al máximo. En *LA Noire*, el mando vibra cuando hay una pista cerca. El propio protagonista tiene mágicos poderes que le hacen estar seguro de cuándo una pista no tiene importancia, y por ello, puede ignorarla. Es decir, *LA Noire* se parece tremendamente a una película a costa de quitar libertad al jugador. Y parece mentira que eso le suceda a Rockstar, donde supieron explotar perfectamente el equilibrio entre historias guiadas y dejar al jugador que hiciera, simple y llanamente, lo que le diera la gana.

VOLANDO BAJO EL RADAR

JUEGOS DE SEGUNDA, DIVERSIÓN DE PRIMERA

Se sitúan modestamente en segundo plano, dejando que los titulares los acaparen los juegos de marines para bakalas. Ellos favorecen la extravagancia y el malditismo: son los juegos de segunda.

Serie B" fue el apelativo que se le dio en los años treinta y cuarenta, la época de los grandes estudios cinematográficos de Hollywood, a las películas de presupuesto reducido que se rodaban aprovechando los decorados y los equipos que se empleaban en las superproducciones. En cierto sentido, eran las versiones pobres de las grandes películas de cada estudio. Con el paso del tiempo, la Serie B ha acabado definiendo a cualquier producción artística (especialmente películas) generada con recurso económicos muy limitados, pero quedémonos por un momento con la acepción original: la serie B es una sombra de la serie A, una réplica en negativo, una oveja negra.

Ya hemos hablado en Mondo Píxel de los juegos independientes como una resistencia impertinente a las a menudo absurdas imposiciones temáticas y estéticas de la industria. Es una resistencia escrita en los márgenes de los libros de historia del medio, pero hay otro modo de enseñar el dedo medio a las chorradas mainstream: desde el propio mainstream. Como la serie B fílmica, la serie B del videojuego encuentra su mayor problema en las limi-



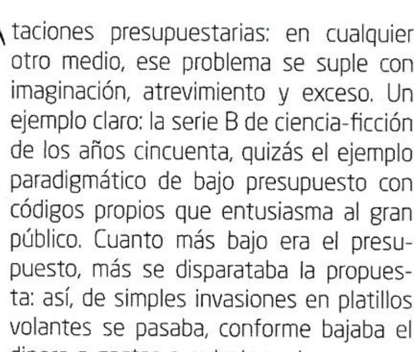
ONEECHANVARA: JAPONESAS, KATANAS Y cientos de zombies hambrientos. ¿Quién puede pedir más?

Que el juego más sugerente gráficamente del año sea de iPad debería hacernos pensar. En algo.



BIONIC COMMANDO (2009)
Comenzó como una superproducción-remake del clásico menor de Capcom con aspiraciones sandbox y a cargo de los chiflados daneses de Grin. Acabó como una aventura menor y desvergonzada.

DARKSECTOR
Uno de los juegos más genuinamente modestos de los últimos tiempos es esta aventura en los países balcánicos puestos de moda por los *Modern Warfare*, pero en plan exploit gracias al loco mundo de las cuchillas voladoras



CONDEMNED 2
Chifladísima secuela de un juego que ya era bastante insensato de por sí, pero que consiguió mandar al original a las montañas de la locura al más puro estilo de la serie B italiana de los ochenta: ultraviolencia e insensatez.

taciones presupuestarias: en cualquier otro medio, ese problema se suple con imaginación, atrevimiento y exceso. Un ejemplo claro: la serie B de ciencia-ficción de los años cincuenta, quizás el ejemplo paradigmático de bajo presupuesto con códigos propios que entusiasma al gran público. Cuanto más bajo era el presupuesto, más se disparataba la propuesta: así, de simples invasiones en platillos volantes se pasaba, conforme bajaba el dinero a gastar, a extraterrestres que resucitaban muertos, que tenían forma de apio invertido o que enviaban esbirros en forma de gorilas con casco de buzo. Y un cráneo dentro del casco.

Con los videojuegos igual: si el dinero escasea y es complicado montar un multijugador para doscientos jugadores simultáneos o programar de cero un motor que mueva (lentamente) a varios miles de zombis en pantalla, se opta por la vía del exceso, el impacto y la extravagancia, intentando distraer al jugador de que el juego, técnicamente, puede ser de segunda categoría, y lanzando la idea de que a la hora de masajear la imaginación, esa virtud en horas bajas, puede dar mucho más de sí que cualquier triple A. Es el caso, por ejemplo, de Goichi Suda, más conocido como Suda 51, el creador japonés cuyo trabajo sigue llegando con



NO MORE HEROES
Muchas veces la serie B está en el espíritu, y no en los presupuestos: Suda 51, que lleva años diseñando disparates del calibre de *Killer 7* o *Flower, Sun & Rain* es, para muchos, el último punk de una industria hipertrofiada.

Para saber más

D3 PUBLISHER, LOS REYES DEL MAMBO

D3 Publisher es una compañía japonesa casi icónica en esto de la distribución de saldos con buen gusto (muchos de ellos insospechables fuera del mercado japonés), y la culminación de esa filosofía es la serie Simple Games, donde han aparecido joyones indiscutibles como *Demolition Girl* (atención al arrasador concepto de partida: japonesita gigante en bikini destruye una ciudad), *Zombie Ambulance* (el título lo dice todo... quizás, de hecho, dice demasiado) o la serie *Oneechanbara*, de macizas con katanas contra centenares de zombis, en una versión renqueante y boba de los ya bastante renqueantes y bobos *Dinasty Warriors*.
Los juegos de D3 Publisher (que también distribuye juegos afines a su filosofía, como *Bangai-O*, *Dead Head Fred* o el mencionado *Dark Sector*) son reconocibles por su descaro y su falta de prejuicios y pudor a la hora de explotar elementos de probada garantía comercial como son los culetes, la ultraviolencia y la infracultura. Podríamos llamarlo "placer culpable" si no fuera porque de culpable, nada. En Mondo Píxel solo somos culpables de amar.

¿Cuál es el motivo exactamente de que no existan media docena de videojuegos de Futurama? ¡Pero media docena al año!



EARTH DEFENCE FORCE
Insectos gigantes vs. ejército terrestre: la imaginería clásica de la ci-fi de presupuesto ahogado se puede rastrear desde la literatura de género de los 50 hasta la última generación del entretenimiento digital. Toma sinergia.

asombrosa regularidad a occidente, y que ha dado al mundo delirios tan deliciosos como el enigmático y potente *Flower, Sun & Rain*, el maravillosamente zetoso *Michigan: Report from Hell*, el increíble y alucinógeno *Killer 7* y su mayor éxito, el tremendo *No More Heroes*. Suda 51 se puede considerar, por encima de Kojima o Molyneux, el último gran autor de videojuegos: al manejar presupuestos más reducidos, su poso creativo queda reflejado de forma más fidedigna en el juego final. Y sobre todo, y eso es lo que nos interesa, es perfectamente capaz de adaptarse a las necesidades y exigencias de la industria para lanzarle un corte de mangas desde dentro. Cuando apareció la Wii, Suda 51 lanzó *No More Heroes*, en el que incluía un sistema de combate con una katana futurista que el protagonista había ganado en eBay... y que apenas hacía uso del sensor de movimiento de Wii. Ha repetido la carambola, en una jugada de perfecta optimización de inversión-beneficios, con un semi-port para PS3, publicitando que aprovecha las características de Move... pero sin apenas hacer uso de sus sensores. Y lo mejor, lo importante: los juegos son extraordinarios en todo caso, con su mezcla de referencias cinéfagas de cuarta categoría, acción grotesca y gore estrafalario. Pero consigue acaparar toda la atención de medios y público con su uso del hardware de moda, en un viraje publicitario muy propio de... ¿adivináis?... genios de la promoción de serie B como Roger Corman o William Castle.

La cuestión es que el sistema no se puede dinamitar, pero escarbando en sus rincones más inhóspitos puede toparse uno con títulos que desafían las leyes del mercado, o bien se adaptan a ellas para hacer lo que les da la gana. Por ejemplo, los títulos del sello Simple Games de D3 Publisher, lanzamientos que pasan bajo el radar de las grandes compañías como *Dark Sector* o el *Bionic Commando* de Grin, o todas aquellas maravillas que distribuyó Sega cuando se volvió loca la década pasada: *Condemned*, *The Club*, *Viking* y un considerable etcétera. Es a estos juegos (y a los que respetan su espíritu, como *Bulletstorm*, triple A en la forma pero triple Z en el espíritu) a los que quizás deberíamos de acudir en busca de algo de sentido de la maravilla. Porque conviene tener bien presente que en el mundo de los videojuegos es el dinero el que hace evolucionar la tecnología, pero es la imaginación y la chorrada la que hace palpitar nuestros corazones. Y eso es algo que se tiene o no se tiene: no se puede comprar. ■

MONDO ¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!! VIEJUNO



Mastertronic
reyes de la clase media

Nacida en 1983, Mastertronic fue una compañía inglesa de distribución de juegos de bajo coste ("series medias" les llamábamos cuando nos poníamos finos, aunque los precios eran francamente ridículos: un máximo de tres libras, y muchos de apenas dos) y que llegó a convertirse, gracias a su excelente relación calidad-precio, en la compañía más importante de Reino Unido, al menos en términos de ventas. Su secreto fue distribuir de forma exclusiva en cadenas como Toys'r Us, donde habitualmente no se vendían videojuegos. Es decir, que en Toys'r Us solo se vendían juegos de Mastertronic: un negocio redondo.

La compañía creció, tomo la sabia decisión de distribuir la Master System en Reino Unido (que durante años vendió allí más que NES) y desapareció con los 16 bits, absorbida por Virgin y, más tarde, por Sega. Aunque eso ya fue alejada del modesto y brillante negocio de popularización de juegos de segunda categoría, primordialmente para Spectrum y Commodore 64, ordenador al que prestó gran atención y del que distribuyó juegos con banda sonora en su mayoría por el gran Rob Hubbard. De ellos nos queda un genuino espíritu de explotación y serie B, con juegos protagonizados por ninjas, espíritus, caballeros medievales de chichinabo y héroes de la ciencia-ficción chusca británica, como Dan Dare o Juez Dredd, en juegos como *Amaurote*, *Spellbound* o *One Man and His Droid*. Un catálogo inmenso que queda como el mejor homenaje a los juegos que nunca fueron de primera fila... porque no les dio la gana.

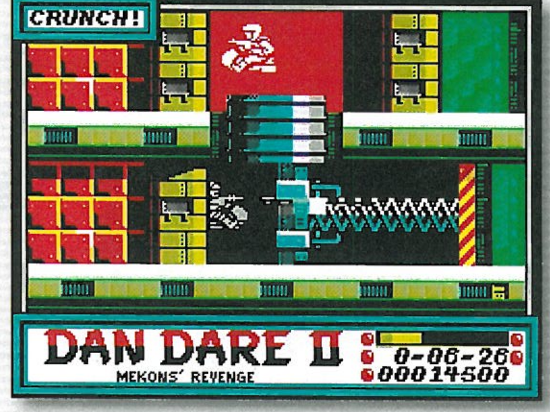
KÁRATE, ZOMBIS, NINJAS... LO mejor de la cultura de derribo.







FEUD ALCANZÓ GRAN POPULARIDAD fuea de UK, incluida España.









es.playstation.com
unchartedps3.com



UNCHARTED 3
LA TRAICIÓN DE DRAKE™

02.11.11

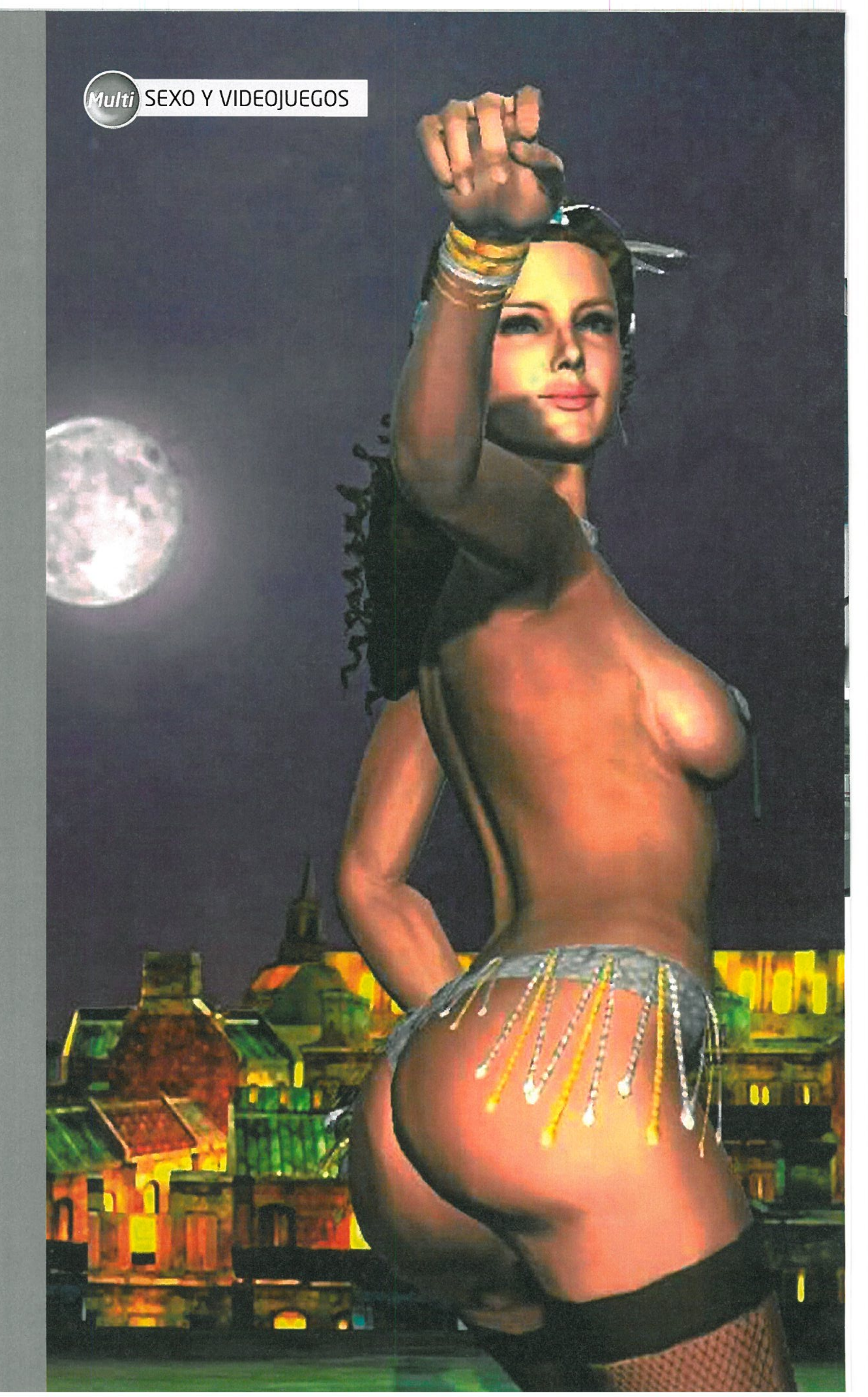
¡RESÉRVALO YA!



SONY
make.believe

> Reportajes

La madre del cordero, colega



PARA MAYORES DE 18 AÑOS



¿HA LLEGADO YA EL DESTAPE A LOS VIDEOJUEGOS?

Cada vez son más los juegos que muestran desnudos y manifestaciones sexuales explícitas. ¿Ha superado el videojuego este tabú? ¿Ha alcanzado su madurez en este tema?

Desnudos y videojuegos nunca se han llevado bien. Es cierto que siempre ha habido juegos con desnudos y con manifestaciones explícitas evidentes. Se menciona a menudo como uno de los primeros a *Custer's Revenge*, aquél famoso juego de vaqueros desnudos para Atari 2600 que salió en 1982. Pero siempre han sido mirados con lupa y, la muestra evidente de que lo son es que podemos hacer una lista de aquellos juegos que en los últimos meses o años han incluido referencias sexuales: *God of War, Heavy Rain, The Witcher, Dragon Age: Origins*... Y, precisamente, es la posibilidad de hacer una lista con tanta facilidad lo que demuestra que, si el destape ha llegado a los videojuegos, que parece que sí, aún le falta mucho para que podamos ver un desnudo con la misma naturalidad que lo vemos en el cine.

¿Es el videojuego un medio inmaduro? ¿O lo hacemos inmaduro entre todos nosotros (prensa, desarrolladores, jugadores...)? Junto con las manifestaciones violentas explícitas, el sexo siempre ha sido el contenido más censurado por los organismos de calificación, así como el más criticado por la opinión pública ajena al videojuego. Esto quizá tenga que ver con la idea que una parte importante de la sociedad ha tenido hasta hace muy poco de los videojuegos, como un pasatiempo infantil o adolescente que debía pasar de puntillas sobre algunas realidades.

Pero más allá de lo que piensan los ajenos al medio, cada desarrolladora y cada juego se posiciona de una manera diferente frente al sexo en los videojuegos. A menudo, es más, casi siempre, el sexo y el desnudo se manifiesta de forma más o menos velada, más o menos evidente, en multi-

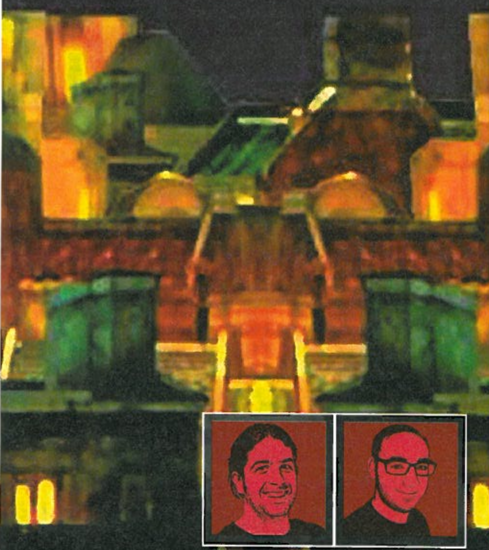
UN MEDIO LLENO DE TABÚES

El sexo no es el único tabú con el que se enfrenta el mundo de los videojuegos y que ya han sido superados (o al menos tratados en otras disciplinas como el cine o la literatura). Si hay dos temas que los videojuegos no terminan de resolver es la posibilidad de 'matar' niños en pantalla (*Deus Ex, Fallout, Nier* o *Bioshock*, entre otros lo permiten). No es que sea algo deseable, pero sí una posibilidad real que en ocasiones hace que una situación sea algo extraña por, precisamente, la ausencia de niños en la escena. En segundo lugar, y aunque *Red Dead Redemption* lo puso de actualidad hace pocos meses, los personajes humanos caníbales tampoco son demasiado comunes. Otros juegos como *Fallout 3, Resistance 3* o incluso *WoW* también se refieren a esto sin mostrarlo con mucha profundidad.









Chema Antón y David Navarro

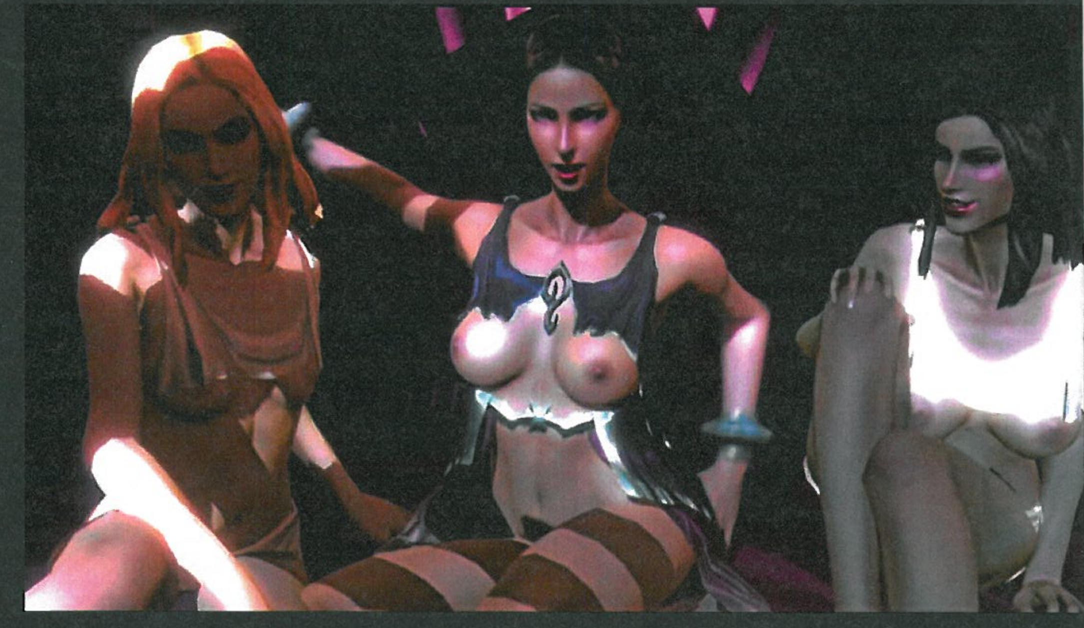
tud de títulos. Y la mayoría optan por la supresión de los elementos sexuales. Un caso curioso es el de *Oblivion*. Un título que te permite quitarle cualquier objeto o pieza de ropa a un enemigo salvo, curiosamente, los calzoncillos en el caso de los hombres y las bragas y el sujetador en el de las mujeres. Suponemos que en algún momento del desarrollo se planteó la posibilidad de quitar esa prenda. ¿Por qué no? No se sabe a ciencia cierta, claro, pero es fácil pensar que Bethesda quería mantener al margen todo tipo de desnudo y de 'depravación' en manos de los jugadores, que podían hacer demasiadas cosas con esos cuerpos.

Hay otros títulos muchísimo más explícitos. La mayoría de los que ves en estas capturas lo son. La saga *God of War* cuenta con unas cuantas escenas subidas de tono que sus desarrolladores siempre han querido dotar de un contexto. Stig Asmussen, uno de los responsables de la tercera entrega, preguntado sobre el tema, declaró hace varios meses a Gamasutra que ellos habían querido "transmitir una razón por la que esta escena se lleva a cabo". Más allá de si lo consiguieron o no, muchos juegos buscan una justificación para introducir desnudos o sexo. David Cage, cabeza visible de Heavy Rain, preguntado por la escena de Madison en la ducha, afirmó que con ella quería transmitir una "sensación de vulnerabilidad y fragilidad hacia el personaje".

La relación entre contexto y desnudo se hace especialmente patente en *Dante's Inferno*. Un título que fue duramente criticado por sus manifestaciones sexuales exageradas y que, sin embargo, es probablemente de los que más razones tenía para mostrarlas. Muchos recordaréis aquella imagen del jefe final del infierno de la Lujuria, una Cleopatra gigante con los pechos al aire y de cuyos pezones salían lenguas. Excesivo sí, tan excesivo como el monstruo repleto de vómito y grasa del siguiente nivel, la Gula. ¿Por qué fue tan criticado el diseño artístico del juego? ¿Es inimaginable un infierno repleto de cuerpos desnudos deformes para castigar la lujuria?

En situaciones como esta es donde se detecta cierta inmadurez en el sector, en la necesidad de justificarse, cuando en otros medios de expresión esta no existe. Nadie le pide a Ken Follet que explique porqué en sus novelas cuenta hasta el más mínimo detalle de cada acto sexual de los protagonistas. Ni nadie cuestiona a Robert Rodríguez la razón por la que coloca en una misma bañera a Danny Trejo con Lindsay Lohan y su madre totalmente desnudas. Y tanto muchas de las escenas del novelista escocés como la del film no tienen necesariamente un contexto firme.

La interactividad, al final lo que nos diferencia de cualquier otro medio de expresión, también es uno de los aspectos por el que los videojuegos han casado peor con el sexo que otros juegos. A menudo las manifestaciones sexuales se producen mediante cinemáticas y, las que no, pasan de puntillas -como en *Mass Effect*-. ¿Por qué? Por que al final, si quieres introducir actos sexuales y que los jugadores interactúen, tienes que hacerlo de manera bastante explícita. Dos ejemplos: la expansión *Hot Caffe* de *Grand Theft Auto San Andreas* o *Leisure Suit Larry*. Esto les ha llevado en muchas ocasiones a ser censurados, con la consi-





A MENUDO SE BUSCA UNA RAZÓN CONTEXTUAL QUE JUSTIFIQUE EL SEXO O LOS DESNUDOS

Así es el 'SEXO GRATIS' que ofrecen los videojuegos

DEAD OR ALIVE
(1996-2011)



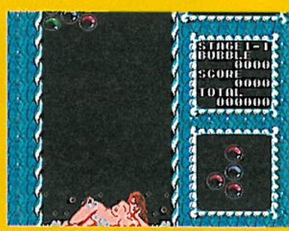
Se fija en *Dead or Alive 2* (1999-2000) el momento en el que Tecmo decide crear un motor de física que les permita animar el pecho de las luchadoras. Hoy todo gira en torno a ellas.

DUKE NUKEM 3D
(1996)



La cantidad de mujeres semidesnudas y strippers que aparecían en el juego hizo que saltasen las alarmas y muchos países exigieron una versión censurada del juego. La tuvieron.

BUBBLE BATH BABES
NES (1991)

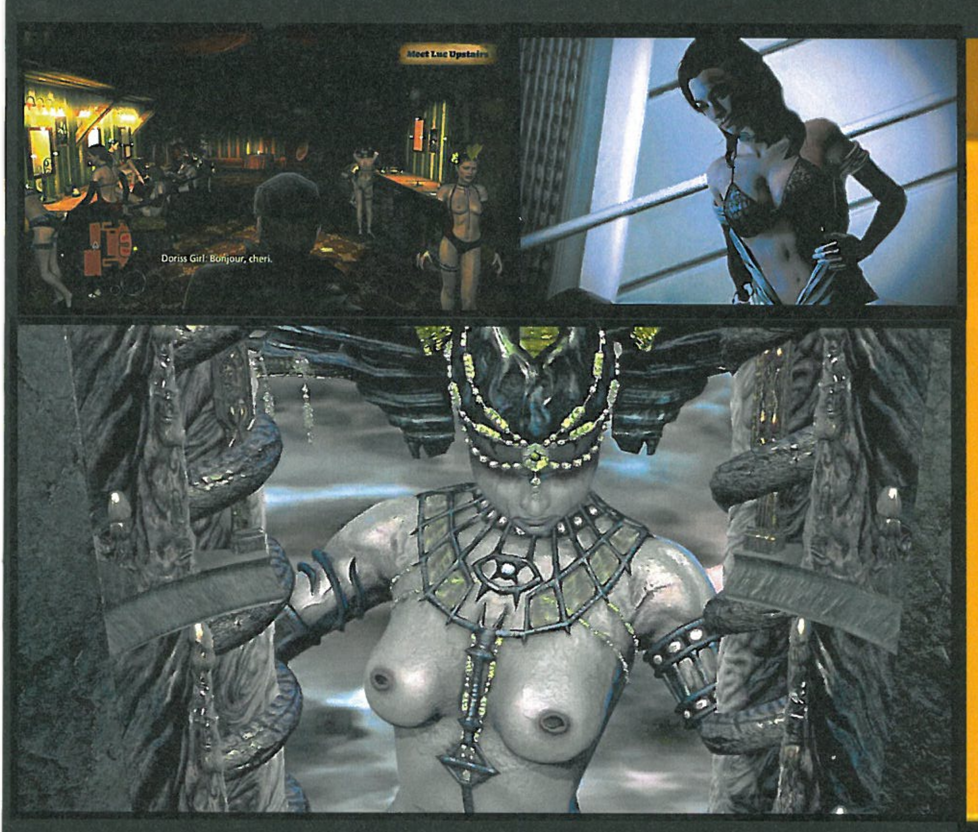


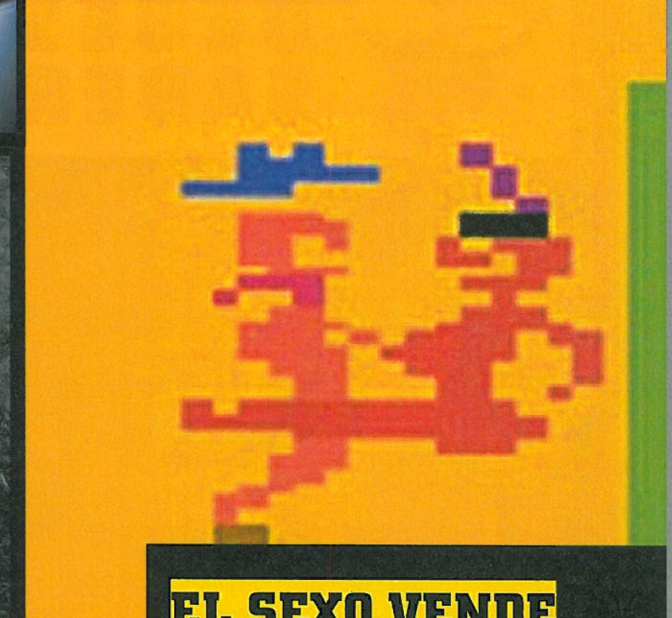
Con una jugabilidad similar a Puzzle Bobble o Tetris, el juego nunca fue licenciado por Nintendo y ahora es una pieza de coleccionista. *Mermaids of Atlantis* es la versión sin sexo del juego.

GHOST'N GOBLINS
ARCADE (1985)



El que es considerado uno de los juegos más difíciles de todos los tiempos deja a nuestro héroe en paños menores cada vez que recibe un golpe y pierde su armadura... fue un punto cómico.





guiente bajada en ventas que esto supone -o el capado de la idea original para no ser censurado.

No obstante, parece que poco a poco el videojuego va superando este tabú y que cada vez son más los títulos superventas que apuestan por incluir manifestaciones sexuales entre sus contenidos. Sin embargo, no todo el mundo está de acuerdo en que la relación entre sexo y videojuego tenga que ir en aumento. Ken Levine, principal responsable de *Bioshock* opinó hace unos meses que "si piensas en la cantidad de desnudos en un videojuego... ni si quiera puede considerarse desnudez. Es una marioneta sin ropa". Sin embargo, en la misma declaración añadió que "el hecho de que incluso así este tema levante controversia denota que la percepción de la industria es que estamos haciendo juguetes o algo así, en lugar de expresiones creativas para distintos rangos de edad, incluyendo adultos. Creo que aún queda algo de mojigatería". Mojigatería e inmadurez por parte de todos aquellos que forman parte y tienen relación con los videojuegos.

Pese a la proliferación del sexo y el desnudo en los videojuegos, aún quedan pasos por avanzar. Por ejemplo, en lo que a desnudo masculino se refiere. Si aún es un poco extraño ver una teta, un pene lo es más aún y son muy pocos los casos, entre los que se cuentan Mr. Stubbs en *GTA IV* y el jefe final de *Dante's Inferno*, que tiene quizá el miembro viril más desproporcionado que se ha visto en un videojuego. Pero, como ocurre en el resto de medios de expresión, lo más probable es que solo sea cuestión de tiempo que lo veamos todo con mucha más naturalidad. ■

EL SEXO VENDE

Es inevitable que las compañías utilicen el sexo como reclamo en muchas ocasiones para vender sus juegos. Lo hacen a través de las carátulas, la inclusión de personajes especialmente sensuales, guiones cada vez más adultos, azafatas en los 'stands' de las ferias y acciones promocionales como la que usó recientemente 2K Games con ***Duke Nukem Forever*** en la que teníamos que desnudar a tiros a algunas chicas. Solo Nintendo se mantiene al margen de esta política.



THE WITCHER 2
PC y XBOX 360 (2011)



La gran cantidad de contenido sexual de este juego de rol polaco llevó a Triss Merigold, uno de los personajes importantes del juego, a la portada de la revista Playboy en su edición polaca.

LEISURE SUIT LARRY
(1987-2009)



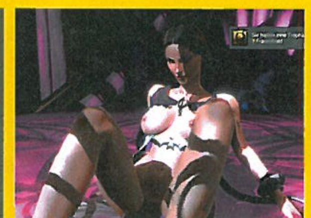
El juego 'sexual' por excelencia y heredero de *Softporn Adventure*. Todo gira en torno a hacer que Larry consiga mantener relaciones con alguna de las chicas, y así desde mediados de los ochenta.

HEAVY RAIN
PLAYSTATION 3 (2010)



En una escena del juego, la protagonista, Madison Paige, se da una ducha y no existe ninguna censura. La escena sirve para encauzar el ritmo narrativo frente a la escena de acción siguiente.

GOD OF WAR 3
PLAYSTATION 3 (2010)



Quizá es el juego que muestra mayor cantidad de desnudos gratuitos, pero teniendo la mitología griega como línea de ambientación lo justifica en parte. No así alguno de sus minijuegos.

DRAGON AGE: ORIGINS
PC, MAC PS3 y XBOX 360 (2009)

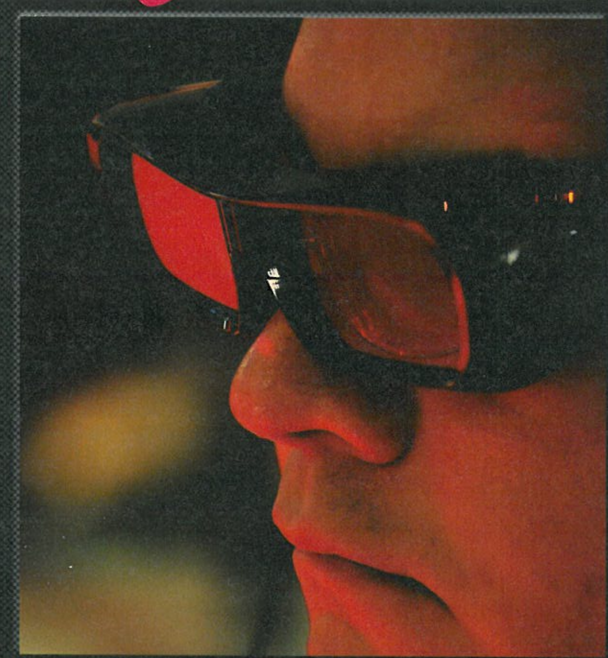


El ejemplo del uso del sexo como parte de la narrativa está en el juego de Bioware. No solo se establecen relaciones con unos personajes, sino que afecta a la relación con otros.



TODO LO QUE DEBES SABER











DESDE L.A. CON AMOR

Una edición frenética de la feria de juegos más grande...

TE CONTAMOS TODO LO QUE PUDIMOS VER EN LOS ÁNGELES



Microsoft: Página 46

E3 2011

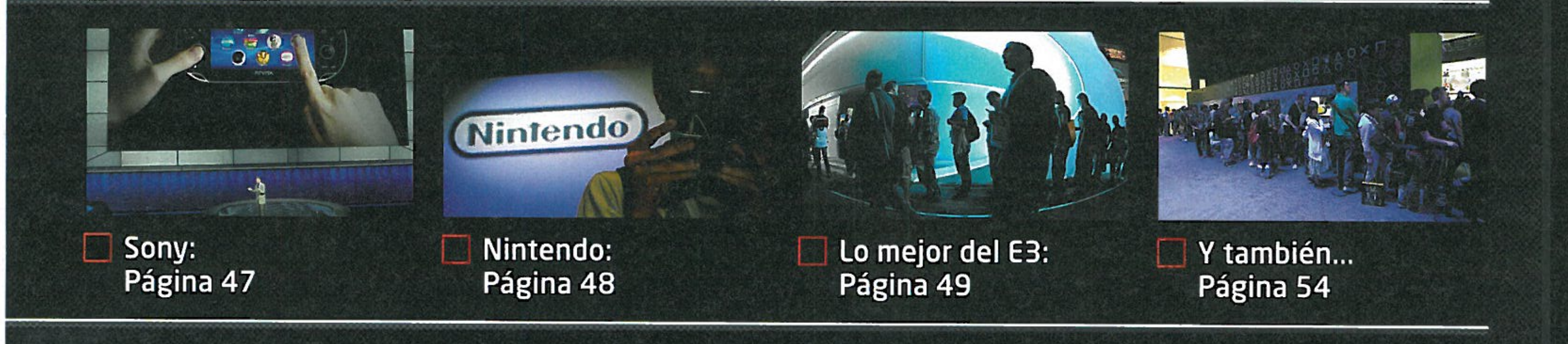
Un pequeño paso para la industria del videojuego, un gran paso para nuestro entretenimiento durante los próximos meses

Un año más, Marca Player acude puntual a su cita con la feria de ocio interactivo más importante del planeta, el E3 de Los Ángeles. Del 7 al 9 de junio hemos sido testigos de todas las novedades que podremos disfrutar en el futuro, tanto a corto plazo como a varios años vista. Han sido tres jornadas de intenso trabajo, en las que hemos compartido charlas con los personajes más importantes de la industria del videojuego: Shigeru Miyamoto, Cliff Bletzinsky, Kudo Tsunoda, Peter Molineux, Yves Guillemot, Ken Levine, Randy Pitchford... La lista es tan extensa como innumerables los momentos vividos y los juegazos presentados a los que hemos tenido acceso. En este último apartado, además, hemos podido presenciar retornos de campanillas -el Jefe Maestro en *Halo 4*, Luigi en *Luigi´s Mansion 2* o Sonic podrían valer como ejemplos-, disfrutar del futuro de nuestro pasatiempo favorito con Wii U y lo nuevo de Kinect, o probar la evolución casi perfecta del juego portátil con las novedades de 3DS y, sobre todo, con la flamante Playstation Vita. Quedarnos con estas directrices sería casi empequeñecer esta convención que, por sus propios números, se corona como única e imprescindible.

Las cifras son claras, indicando el éxito del evento. Estamos hablando de tres locos días en los que hemos tenido que ver más de 300 nuevos productos mostrados, compartir moqueta con más de 45.000 profesionales de 90 países diferentes, peleando por traeros los mejores juegos de tan magna ocasión. Como se suele decir, están todos los que son, pero no son todos los que están (algunos de ellos los podréis encontrar desperdigados por el resto de páginas de la revista). El futuro, al alcance de la mano.


Por Juan 'Xcast'

Viajamos hasta Los Ángeles para daros fe de todas las novedades que se han presentado en el E3 2011, La feria más importante del 'Planeta Videojuego'. El evento abrió sus puertas a la innovación, con nosotros como testigos.



Sony: Página 47

Nintendo: Página 48

Lo mejor del E3: Página 49

Y también... Página 54

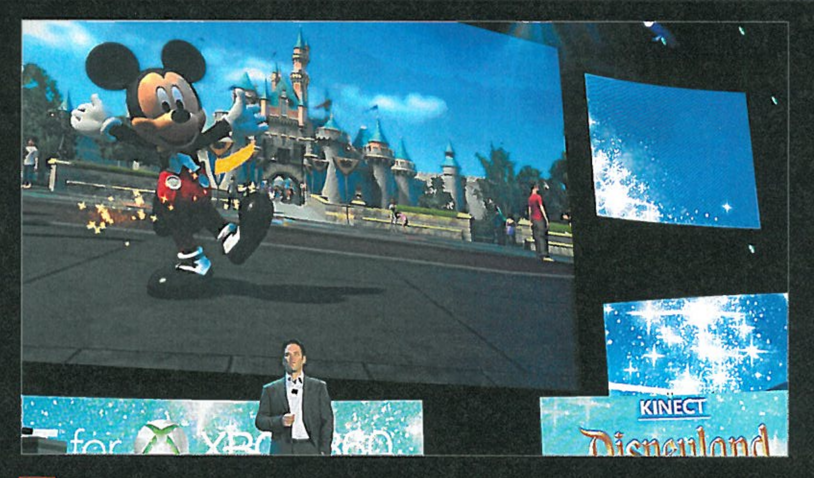
MICROSOFT

Xbox 360 y Kinect, un matrimonio de largo recorrido

MICROSOFT DEMUESTRA QUE LA ACTUAL GENERACIÓN AÚN TIENE MUCHO QUE OFRECER

La compañía de Seattle fue la primera en desvelar sus cartas ante el público de Los Ángeles. Nadie esperaba nuevo hardware, pero sí grandes novedades respecto a software. Microsoft no decepcionó con una conferencia de cerca de una hora y media en la que desgranó tanto el futuro inmediato de su sistema de videojuegos como sus apuestas de futuro y tendencias para los próximos años. Y es que, si algo nos ha quedado claro tras este E3 2011 es que a Xbox 360 aún le queda una larga vida por delante... Tanto para los usuarios tradicionales como para aquellos que solo se acercan a una consola de cuando en cuando.

LO MEJOR



Kinect sorprende con juegos para los jugones acérrimos

Uno de los grandes 'peros' del pasado E3 para Microsoft fue su clara apuesta por el juego más casual en lo que respecta a Kinect. Eso hizo aparecer la sombra de la duda respecto a este periférico para jugadores habituales. Por eso uno de los detalles más relevantes fue demostrar que Kinect también vale para juegos tradicionales. Así, vimos títulos como *Ghost Recon Future Soldier, Mass Effect 3* o *Rise of the Nighmares* haciendo uso de las posibilidades de este gadgets. Y es solo el principio.

EXCLUSIVAS



HALO 4

La saga Xbox por excelencia vuelve con el protagonismo de Cortana y el Jefe Maestro. Una nueva trilogía que comenzará la próxima navidad, con los 'forerunners' como motivación argumental.



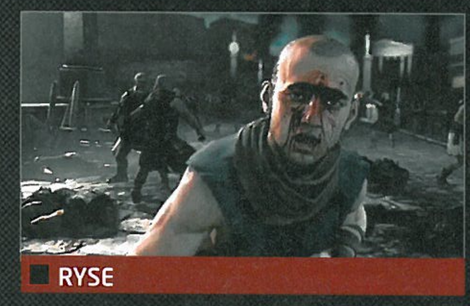
STAR WARS KINECT

Gracias a este título podremos meternos en la piel de un personaje de Star Wars como nunca antes habíamos podido. Puede parecer poco espectacular, pero la magia de Kinect añade una nueva dimensión al asunto.



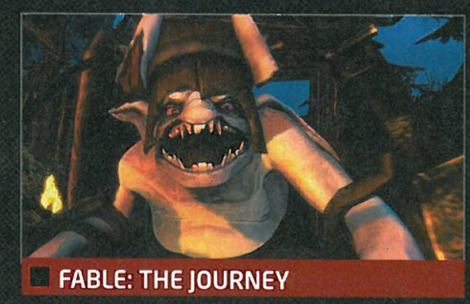
DANCE CENTRAL 2

Nuevas canciones, nuevas posibilidades, más diversión. El mejor juego de Kinect se renueva de cara a la temporada estival con nuevas coreografías y más modos de juego, incluyendo uno para dos jugadores.



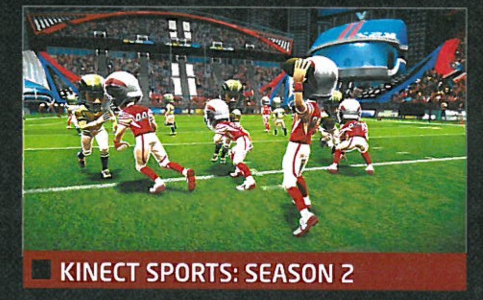
RYSE

Crytek se destapa con un enigmático título de combates medievales en el que encarnaremos a un combatiente romano en pleno auge del gran imperio del César. Combate con tu cuerpo como nunca habías hecho.



FABLE: THE JOURNEY

Molineux presenta todo lo que prometía hacer con *Fable III* con este peculiar título en el que encarnamos a la pitonisa de Fable, controlando sus poderes mágicos con los movimientos de nuestro cuerpo. Único y divertido.



KINECT SPORTS: SEASON 2

Tenis, béisbol, fútbol americano, golf, ski y dardos. Seis nuevos deportes para una segunda temporada en la que la mayor fidelidad de movimientos es la gran protagonista de este lanzamiento.

SONY

LO MEJOR

Entre la piratería y la innovación portátil

SUPERANDO EL 'HACKEO' CON JUEGAZOS Y UNA NUEVA CONSOLA PORTÁTIL

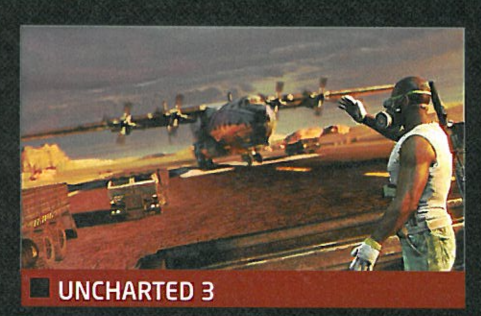
Jack Tretton, presidente de Sony of América, se enfrentó a un gran morlaco al subir al escenario: lidiar con el público ante el hackeo de PS Network. Logró capear el temporal con un buen puñado de nuevos anuncios para Playstation 3 -a la que le queda una larga vida por delante- y gracias a la demostración de capacidades de su nuevo sistema portátil, que responde al nombre de Playstation Vita. En lo referente a juegos, Nathan Drake se convirtió en protagonista indiscutible del evento. Este en sí fue el más falto de ritmo de las tres compañías productoras de sistemas de videojuegos, aunque Vita mereción mucho la pena.



Playstation Vita, la revolución comienza aquí mismo

La nueva consola portátil de Sony ya tiene nombre, precio -249€ la versión básica y 299€ la que incorpora 3G- y fecha aproximada de lanzamiento -otoño de este mismo año-.
De igual modo hemos podido probar sus primeros juegos: *Uncharted Golden Abyss, Ruin, Modnation Racers, Little Big Planet* y muchos más. La potencia de PS3 al alcance de la mano.

EXCLUSIVAS



UNCHARTED 3

El título más esperado de PS3 se ha mostrado de nuevo en todo su esplendor. Llevará los ingredientes clásicos de *Uncharted* al límite para ofrecer una de las experiencias más intensas a partir del 1 de noviembre.



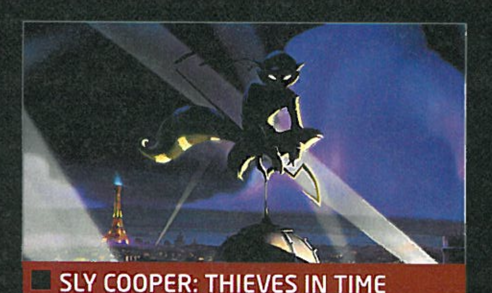
RESISTANCE 3

La resistencia de la humanidad ante la amenaza Quimera depende esta vez de nuestro viaje desde Orleans a Nueva York. Una aventura en la que encontraremos grandes novedades desde el 7 de septiembre.



COLECCIONES EN HD

God of War Origins HD y *Ico & Shadow of the Colossus HD* son recopilaciones en alta resolución que juntan títulos de gran renombre para ofrecérselos a una nueva generación de jugadores este mismo año.



SLY COOPER: THIEVES IN TIME

Este carismático personaje también vuelve a la consola de Sony, con su peculiar mezcla que permitirá tanto a jugadores expertos como a los menos habituados en convertirse en un veterano ladrón.



MEDIEVAL MOVES: DEADMUNK´S...

El título exclusivo de Move que trata de aprovechar las singulares características del periférico. Se trata de una aventura sobre raíles en la que tendremos que luchar y avanzar por una serie de fases medievales.



DUST 514

Un shooter en primera persona que comparte universo con el MMO de PC *Eve Online*. Se trata de una apuesta única en un universo persistente donde cada batalla que disputemos contribuirá al resultado final de la guerra.

NINTENDO

Un gran estreno y un esperado cumpleaños

NINTENDO APUESTA POR EL CAMBIO DE GENERACIÓN CON WII U

Aunque el protagonismo inicial en la conferencia de Nintendo recayó en el 25 cumpleaños de Zelda, no fue este el gran anuncio que se hizo en el evento. Ese honor recayó en Wii U, singular invento de complicada explicación. No fue en absoluto la única novedad, ya que también se mostró apoyo a la reciente Nintendo 3DS con un buen puñado de títulos de cara al final de año. Lo que sí se echó en falta es un mayor apoyo a sus máquinas viejas, Wii y DS, algo escasas en lo que se refiere a grandes anuncios. Por cierto, el Wii Vitality Sensor sigue desaparecido en combate.

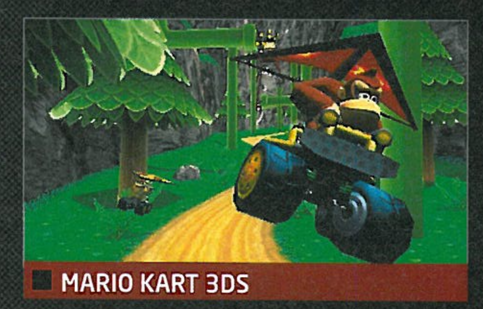
LO MEJOR



Wii U, una videoconsola para unirlos a todos

La sucesora de Wii ya tiene nombre y posibilidades. Hablamos de Wii U, un sistema peculiar cuyas características son un misterio, pero cuyo mando resulta ser la piedra angular del invento. Se trata de un mando con pantalla que sirve tanto para reproducir lo que procesa la consola, como para convertirse en pantalla de apoyo respecto a la televisión. Complicado de explicar, fácil de usar.

EXCLUSIVAS



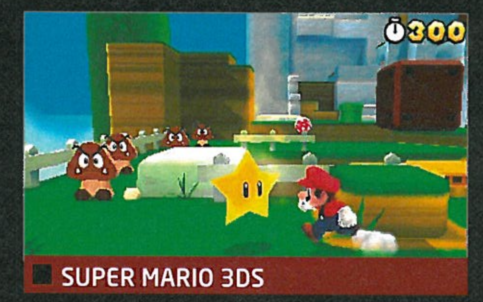
MARIO KART 3DS

Todo un clásico que se adapta a los nuevos tiempos que corren. Nuevos circuitos y modos para el juego de carreras de Nintendo por excelencia. Además, como novedad, ahora podremos ir bajo el agua y por el aire.



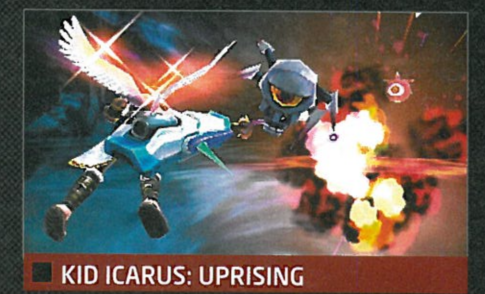
STARFOX 64

Remake de un juego añejo de naves espaciales que ya pudimos probar el año pasado. Pudimos disfrutar de su más que correcta evolución conforme se acerca su lanzamiento, a finales de este mismo año.



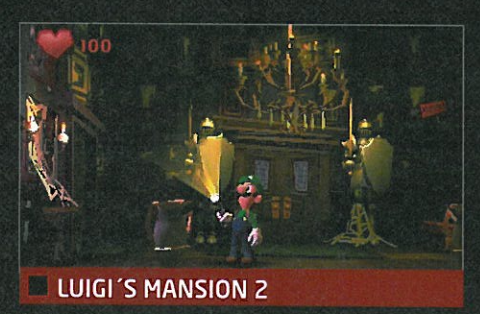
SUPER MARIO 3DS

Mezcla de *Super Mario 3D* de DS y *Super Mario Galaxy*, en un juego que promete estar a la altura del simpar personaje que protagoniza la aventura. Plataformas para un sistema de control exquisito gracias a las 3D.



KID ICARUS: UPRISING

Título de acción anteriormente conocido como Project Sora. Espadazos y disparos tanto a pie como volando. Se ha desvelado además un nuevo modo multijugador en el que tendremos que cooperar con nuestros compañeros.



LUIGI´S MANSION 2

Un retorno largamente esperado el del hermano de Mario. Luigi vuelve a la mansión para luchar con todo tipo de fantasmas, con la ayuda de su linterna y el especial aspirador que monta a la espalda. Con olor a clásico.



METAL GEAR 3D SNAKE EATER

Una adaptación más de consolas de sobremesa a 3DS. En esta ocasión se trata del juego de 2004 en PS3, aunque se incluyen diversas mejoras para renovar un tanto la propuesta. Infiltración con sabor añejo.







Battlefield 3

Género: **FPS**
Desarrolladora: **DICE**
Editora: **EA**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **25 de noviembre**
Idioma:
Textos
Voces

LO MEJOR | BATTLEFIELD 3

Preparado para la batalla

POSIBLEMENTE, EL JUEGO CON LOS GRÁFICOS MÁS POTENTES VISTOS SOBRE LA MOQUETA DE LA FERIA.

No ha pasado mucho tiempo precisamente desde que se presentó la tercera entrega del título bélico de DICE, pero ha sido suficiente para conseguir ponernos los dientes largos como solo los mejores lanzamientos consiguen hacer. Tanto es así que puede decirse que ***Battlefield 3*** se ha convertido en uno de los reyes del E3 2011. Las razones para esto comienzan con su espectacularidad gráfica y su exhaustiva atención al detalle. Esto no le convierte necesariamente en un 'juegazo' pero se une a otra serie de características que sí consiguen terminar de convencernos -jugabilidad frenética, acción cinemática, realismo y fidelidad tanto a nivel visual como sonoro...

Durante la feria hemos tenido oportunidad de conocer más detalles: habrá fases durante la camapaña tanto a pie como a lomos de diversos vehículos, mientras que la porción multijugador nos meterá en frenéticas refiegas para un maximo de 64 jugadores (32 en consolas) en escenarios dispersos por todo el mundo, incluyendo urbes reales -solo se ha mostrado la ciudad de París-. Se mantendrán las señas de identidad de la franquicia, como es el control de vehículos tanto de tierra, como de mar o aire. Por supuesto, la destrucción dinámica de los escenarios se mantendrán en el multijugador de ***Battlefield 3*** y, de hecho, es una parte fundamental de cada batalla. No es lo mismo apostarse en una azotea indestructible que hallarse en mitad de un tiroteo sobre la cornisa de un edificio que se tambalea antes de caer.




El juego de acción más completo


Desde ya uno de los mejores de Xbox 360



LO MEJOR · GEARS OF WAR 3

Gears of War 3

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Epic Games**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **20 de septiembre**
Idioma:
Textos
Voces

El final de los locust se acerca



LA AVENTURA QUE TODOS LOS USUARIOS DE XBOX 360 ESTABAN ESPERANDO CON ANSIA.







El lanzamiento tradicional más esperado de la próxima campaña navideña para todo usuario de Xbox 360 tiene nombre, *Gears of War 3*. Con esta tercera entrega Epic pretende cerrar la historia de Marcus Fénix, tratando además de ofrecer la experiencia más completa del mercado en cuando a posibilidades de juego. Por un lado tendremos el modo historia más trabajado de la franquicia. Grandes enemigos, nuevas localizaciones y armamentos -incluidas armaduras pesadas estilo robot-, posibilidad de vivir la historia en compañía de hasta tres amigos simultáneamente... Por otro encontraremos el modo competitivo que ya hemos podido disfrutar en la reciente beta instalada en las 360 de muchos aficionados.

A esto hay que añadir el modo bestia que vimos hace un año y el nuevo Horda 2.0. Esta última modalidad es la adición más reciente a *Gears of War 3*, y mejora lo ya visto en la segunda parte de la saga. Ahora podremos hacer progresar nuestro equipamiento, comprar armas y obstáculos para el escenario, encontraremos además mayor variedad de enemigos que incluyen incluso enemigos finales... Posiblemente, el juego de acción más completo jamás visto en consolas de la presente generación.

TOP 5 Mejor juego

1 

Mass Effect 3

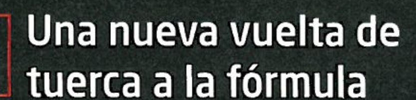
Bioware lo borda con la última entrega de su saga de rol galáctico. Una apuesta a caballo ganador.

2 

Battlefield 3

De nuevo un juego distribuido por Electronic Arts. Se trata del título destinado a plantar cara a *MW3*.

3 



Una nueva vuelta de tuerca a la fórmula



Constantinopla como único escenario

LO MEJOR | ASSASSIN´S CREED: REVELATIONS




Tres protagonistas, un único destino

EZIO Y ALTAIR UNEN ESFUERZOS EN SU ÚLTIMA AVENTURA COMO PROTAGONISTAS DE ASSASSIN´S CREED.

Assassin´s Creed: Revelations

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **15 de noviembre**
Idioma:
Textos
Voces







Los tres protagonistas de esta franquicia se dan cita en la continuación directa de *La Hermandad*. De esta manera controlaremos a Ezio en su visita a Constantinopla, mientras busca un artefacto que Altair escondió en alguna parte de la ciudad -momentos que reviviremos como memorias en la piel del protagonista primigeneo de esta saga-. De igual forma viviremos la culminación de la historia de Desmond en el presente, tal y como lo dejamos en la última entrega.

Su jugabilidad seguirá la línea ya marcada, con libertad total de movimientos y grandes dosis de exploración de la ciudad incluida en la aventura. Sin embargo, añadirá nuevos artefactos, como el lanzaganchos -que aumenta un 30% la velocidad de exploración de nuestro protagonista-, y pulirá una mecánica de juego de probada eficiencia. De igual manera, las modalidades multijugador también se verán mejoradas, con nuevas posibilidades de personalización, localizaciones nunca vistas en la saga -como la isla de Rodas- y habilidades y modos de juego totalmente novedosos. Técnicamente parece que llegará un paso más allá que sus predecesores, convirtiéndose así en un verdadero espectáculo audiovisual. Los fans de los 'assassins' tienen nueva carnaza.

The Elder Scrolls V: Skyrim

La secuela del mejor juego de rol de la presente generación no podía ser más que una obra maestra.



Uncharted 3: Drake´s Deception

Posiblemente el título más espectacular en Playstation 3 y otro de los candidatos al galardón de juego del año.



Gears of War 3

El final de la trilogía protagonizada por Marcus Fénix promete mejorar a sus antecesores casi hasta la perfección.



Quizá el último gran juego que le queda a Wii



Enorme, precioso... Se acaban los adjetivos



Zelda Skyward Sword

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Otoño de 2011**
Idioma:
Textos
Voces

LO MEJOR | Zelda Skyward Sword

Un regalo perfecto de cumpleaños

ZELDA CUMPLE 25 AÑOS CON LA QUE PRETENDE SER LA MAYOR EPOPEYA DE SU PROTAGONISTA.







Durante el E3 hemos podido probar tres nuevas demostraciones de este prometedor título. Los que hayan acompañado a Link anteriormente no se sorprenderán con las mazmorras y las luchas con jefes de nivel -siempre usando Wiimotion Plus-. Sin embargo, montar en pájaro es arena de otro costal. Se ha mostrado mediante una intensa carrera sobre las nubes, detalle que añade algo más de variedad a la jugabilidad de este importante título. Y es que si bien el año pasado vimos cómo el sistema de combate respondía a las mil maravillas, ahora hemos comprobado que no todo será luchar, sino que habrá una gran variedad de situaciones en este *Skyward Sword*. Momentos sin armamento, puzles de distintos tipos, exploración de mazmorras y entornos de todo tipo...

Parece que Link va directo al éxito es este lanzamiento que celebra el 25 aniversario de la marca. Por su calidad técnica, jugable y sonora estamos ante el que quizá sea el último gran lanzamiento de Wii antes de que su sucesora, Wii-U, tome el mando. Un futuro clásico.

TOP 5 mejores descargas

1



Journey

De los creadores de Flower, un título tan interesante como complejo a la hora de demostrar su potencial.

2

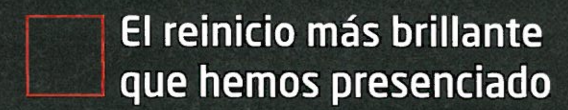


From Dust

El sucesor espiritual del genial Populous. Ser Dios nunca fue ni remotamente tan divertido.

3






El reinicio más brillante que hemos presenciado

Su aspecto es brutal, con margen de mejora

LO MEJOR TOMB RAIDER





Tomb Raider

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Crystal Dynamics**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**
Idioma:
Textos
Voces

Indiana Jones, muérete de envidia

LARA CROFT SE REINVENTA A SÍ MISMA CON UN NUEVO COMIENZO PARA SU HISTORIA.





Crystal Dynamics crea un nuevo comienzo para nuestra arqueóloga favorita eliminando todas las anteriores referencias conocidas.

Ahora Lara es una joven de 21 años en un barco buscatesoros. Lamentablemente una tormenta inesperada la separa de la embarcación y la deja sola ante los inminentes peligros que encontrará en la isla a la que llega. Así, acompañaremos a la joven en sus primeros pasos, mientras aprende nuevas habilidades (ganadas con el uso de puntos de experiencia) o crea objetos con aquello que encuentra a su paso. Se trata de un acercamiento al personaje mucho mejor adaptado a los tiempos que corren, con un sistema de combate más eficiente que deja atrás la fijación de objetivos. Incluso las habilidades gimnásticas de Lara sufren un cambio. Ahora no será tan fácil saltar de una plataforma a otra, aunque tendremos nuevas 'armas' para conseguirlo. El mejor ejemplo es la posibilidad de cambiar la dirección de salto en el aire. Por último, los puzles también serán importantes, de una mayor complejidad. Aunque lo mejor de todo es su extraordinario apartado gráfico, ya a la altura de los mejores a falta de un año para su lanzamiento.

Bastion

Un interesante título de rol con tanto contenido como sus hermanos mayores en disco. Una verdadera revelación.

4



Pixeljunk: SideScroller

La saga de juegos descargables de Q-Games está a punto de aumentar con una nueva y genial entrega.

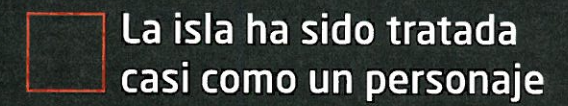
5



Insanely Twisted Shadow Planet

Su estilo nos recuerda a Limbo, pero estamos ante un interesante shooter lateral para este verano.


Far Cry 3 toma la senda del éxito


La isla ha sido tratada casi como un personaje





Far Cry 3
Género: **FPS**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**
Idioma: **Textos** **Voces**

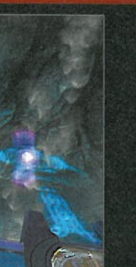
LO MEJOR | FAR CRY 3

La jungla poligonal más peligrosa

EN LA SELVA, SIN FAMOSOS, Y CON UN PUÑADO DE LOCOS ARMADOS



El shooter con libertad de movimientos de Ubisoft vuelve con un aspecto totalmente renovado. Encarnaremos a Jason Brody, un turista envuelto en la búsqueda desesperada de su novia y amigos, secuestrados por un puñado de terroristas desequilibrados. El escenario será una isla sudafricana, creada casi como si se tratara de un personaje más. Podremos explorar sus tupidas junglas, experimentar diversas rutas, interactuar con ella de diversas formas... Y esto sin dejar de ser un título de acción abierto, como todo Far Cry debe ser.



LO MEJOR | HALO Combat Evolved Annyversary

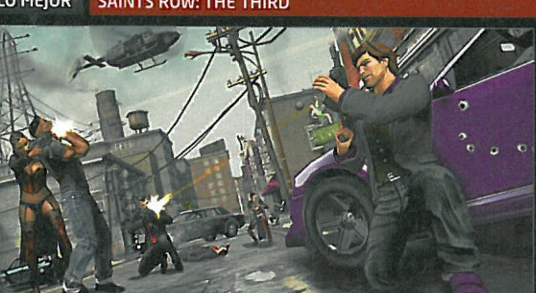


Género: **Acción**
Desarrolladora: **343 Industries**
Editora: **Microsoft**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **15 noviembre**
Idioma: **Textos** **Voces**

Feliz 10° cumpleHalos

Un remake del juego original con gráficos actualizados, modo cooperativo online y opciones multijugador competitivo realizadas con el motor gráfico y jugable de Reach.

LO MEJOR | SAINTS ROW: THE THIRD



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Volition**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **15 noviembre**
Idioma: **Textos** **Voces**

A la tercera, la vencida

Tercera entrega de la saga de acción en mundo abierto. Nuevo sistema de experiencia, más opciones a la hora de jugar cada misión y un sinfín de posibilidades de personalización.

LO MEJOR | GHOST RECON FUTURE SOLDIER



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Enero 2012**
Idioma: **Textos** **Voces**

Fuerzas especiales del mañana

Acción por equipos en un shooter que nos obligará a dar órdenes a dos compañeros al tiempo que tratamos de coordinar sus acciones. Su punto fuerte, sus gadgets futuristas.

LO MEJOR | ANARCHY REIGNS



Género: **Beat"em up**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **17 de mayo**
Idioma: **Textos** **Voces**

A golpes, pero con estilo

Primer título multijugador de Platinum Games, que nos coloca contra varios enemigos en grandes escenarios con el objetivo de repartir golpes a base de combos. Distinto.

TOP 5 mejores sorpresas

1 

Wii U

La consola de Nintendo para 2012 ha conseguido sorprender con su original propuesta, difícilmente explicable.

2 

Bioshock Infinite

Sabíamos que iba a ser bueno, pero no hasta qué punto. Una delicia para los ojos y para nuestras manos.

3 


Una mezlca de Mass Effect, Mulder y L.A. Noire


Su ambientación nos ha cautivado

LO MEJOR XCOM

En los límites de la realidad

SALTANDO DE LA ESTRATEGIA MÁS SESUDA A UN SHOOTER CON PEDIGRÍ.







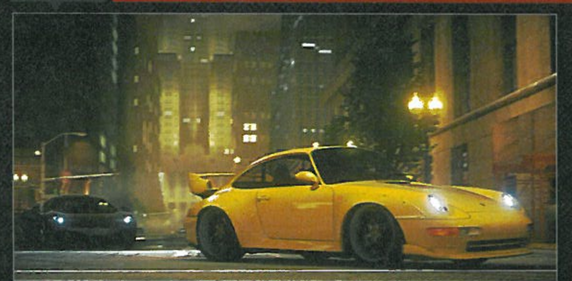
XCOM

Género: **FPS**
Desarrolladora: **2K Marin**
Editora: **Take 2**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **6 de marzo 2012**
Idioma:
Textos
Voces

Una de las pequeñas sorpresas de este E3. Tras su apariencia de shooter en primera persona se esconde una sesuda mezcla de estrategia y acción que nos coloca como único escollo ante una inminente invasión alienígena. Como miembro de la fuerza X-Com deberemos potenciar a nuestros compañeros -que seleccionaremos nosotros- y sus habilidades especiales, de una manera similar a la que podemos ver en títulos del calado de *Mass Effect*. Su ambientación y singular propuesta le convierten en un título a seguir bien de cerca.

LO MEJOR NEED FOR SPEED THE RUN

360 PS3



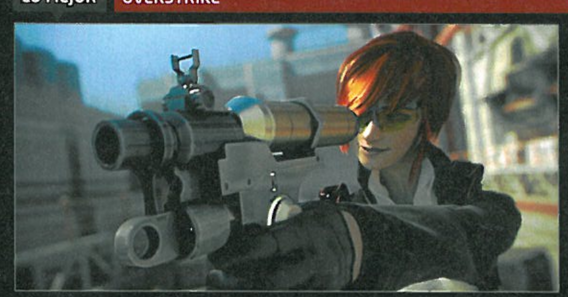
Género: **Conducción**
Desarrolladora: **EA Blackbox**
Editora: **EA**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Otoño 2011**
Idioma:
Textos
Voces

Persecuciones callejeras

Una persecución de costa a costa de Estados Unidos a bordo de los mejores coches existentes. Con funcionalidad autolog para el online y la posibilidad de salir del vehículo.

LO MEJOR OVERSTRIKE

360 PS3



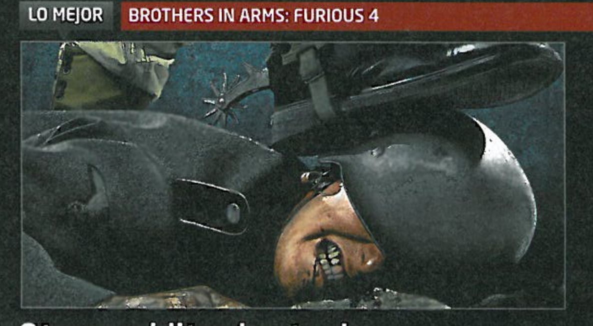
Género: **Acción**
Desarrolladora: **Insomniac**
Editora: **EA**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

Cooperando se juega mejor

El primer título multiplataforma de Insomniac nos pone en la piel de un comando especial de cuatro miembros con habilidades únicas y un gran sentido del humor. Aún le queda.

LO MEJOR BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

360 PS3 PC



Género: **FPS**
Desarrolladora: **Ubisoft**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

Otros malditos bastardos

Acción en primera persona con posibilidades cooperativas para cuatro jugadores. La franquicia deja la seriedad de lado y toma prestada la comicidad de 'Malditos Bastardos'.

LO MEJOR STREET FIGHTER X TEKKEN

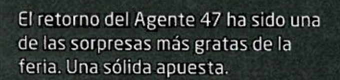
360 PS3 PSV



Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**
Idioma:
Textos

Lucha de reyes

Cruce entre dos de las franquicias más importantes de lucha. Usa la mecánica de combate de *SF IV*, con las normas de *Tekken Tag Tournament* y la posibilidad de usar controles de *Tekken*.



Hitman Absolution

El retorno del Agente 47 ha sido una de las sorpresas más gratas de la feria. Una sólida apuesta.

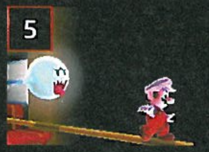
4



Tomb Raider

El reinicio de las aventuras de Lara Croft nos ha dejado con la boca abierta, y aún falta más de un año para su salida.

5



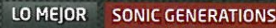
Super Mario 3DS

Por regla general, todos los juegos de Mario son brillantes. Este no es distinto, y aprovecha a la perfección 3DS.



Las secuelas han tenido gran protagonismo

Wii y DS parecen abocadas a la desaparición



LO MEJOR SONIC GENERATIONS — 360 PS3 3DS



Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Sonic Team**
Editora: **Sega**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Otoño 2011**
Idioma: **Textos**

Feliz cumple, Sonic

El erizo azul más rápido de la historia vuelve con la intención de contentar a todos sus fans, tanto a aquellos que añoran los tiempos del 2D como los que disfrutaron con *Sonic Colours*.

LO MEJOR HITMAN ABSOLUTION — 360 PS3 PC

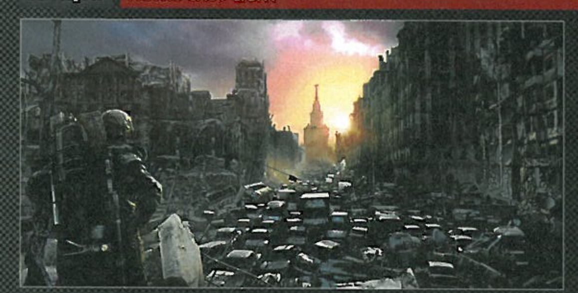


Género: **Acción**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**
Idioma: **Textos** **Voces**

Asesinos calvos y brillantes

El agente 47 vuelve a estar en activo. También supone el debut del motor gráfico Glacier 2. Más sigilo y mucha tensión en el retorno del asesino con más clase del momento.

LO MEJOR METRO LAST LIGHT — 360 PS3 PC

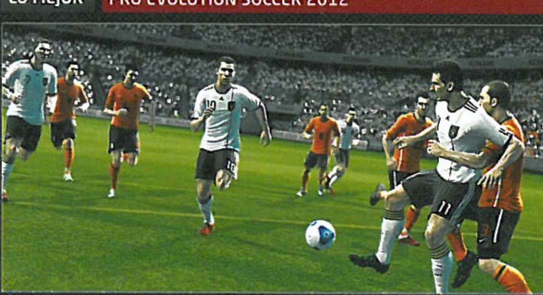


Género: **FPS**
Desarrolladora: **4A Games**
Editora: **THQ**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Otoño 2012**

Un futuro sin esperanza

ConTInuación de *Metro 2033*, aunque no está basado en el libro '2034'. Acción en primera persona cinemática y atmósfera opresiva para un juego que mejorará los fallos del original.

LO MEJOR PRO EVOLUTION SOCCER 2012 — 360 PS3 PC



Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Octubre 2011**
Idioma: **Textos** **Voces**

El fútbol endereza el rumbo

Aires de cambio soplan en esta franquicia que parece mejorar lo mostrado en su entrega anterior. Nueva IA, nuevos movimientos y cambios en su jugabilidad. Buen presagio.

LO MEJOR METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D — 3DS



Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Konami**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2011**

La mejor infiltración portátil

La mejor versión hasta el momento de esta obra maestra. Aprovecha las capacidades únicas de 3DS (cámaras, giroscopios, etc.) para ofrecer una experiencia mejorada.

LO MEJOR FINAL FANTASY XIII-2 — 360 PS3



Género: **RPG**
Desarrolladora: **Square-Enix**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**

Mejorando lo ya mejorable

Mismo universo, diferentes historias. En su base jugable parte de lo visto en la primera parte, pero refinando la fórmula para ofrecer lo que la audiencia pedía desde un principio.

TOP 5 lo que + innova

1 

Mando de Wii U

Jugar sin televisión a una consola de sobremesa ahora es posible, con un grado de interacción nunca visto.

2 

Rise of the Nightmares

Los juegos tradicionales para Kinect comienzan a llegar. ¿Quién dijo que no se podía navegar por un mapa?

3 



El número de títulos musicales ha descendido

La próxima generación en el E3 de 2012

LO MEJOR **EL SHADDAI** 360 PS3

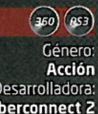


Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ignition**
Editora: **Ignition**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Septiembre 2011**
Idioma: **Textos**

La biblia versión jugable

Interesante apuesta que se basa en el antiguo testamento para ofrecernos una historia de ángeles y demonios con tintes de acción y plataformas. Su estilo gráfico es único.

LO MEJOR **ASURA´S WRATH** 360 PS3



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Cyberconnect 2**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**

De dioses y demonios

Peculiar título que nos pone en la piel de un semidios caído con afán de venganza. Una experiencia cinemática en el que las habilidades dependen del contexto y no de la experiencia.

LO MEJOR **NEVERDEAD** 360 PS3

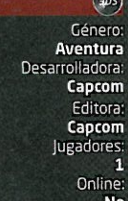


Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Konami**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **Otoño 2011**

Un futuro sin esperanza

Juego de acción con disparos en el que encarnamos a un inmortal con la capacidad de regenerar sus extremidades. Mucho sentido del humor y situaciones únicas.

LO MEJOR **RESIDENT EVIL REVELATIONS** 3DS



Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**

El secreto del T-Virus

De vuelta a las aventuras de supervivencia, *Revelations* pondrá el énfasis en la exploración y los puzles, al tiempo que los zombis seguirán siendo la piedra angular de su jugabilidad.

LO MEJOR **BIOSHOCK INFINITE** 360 PS3 PC

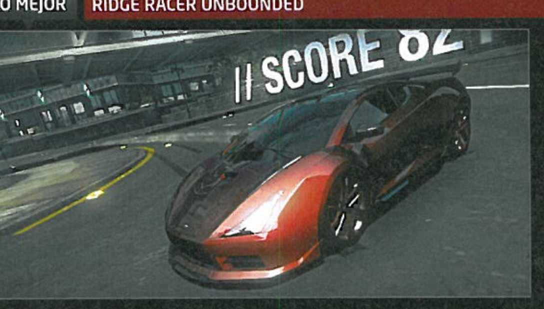


Género: **FPS**
Desarrolladora: **2K Games**
Editora: **Take 2**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**
Idioma: **Textos**, **Voces**

La ciudad de las nubes

Ken Levine vuelve a dirigir un título de esta saga para ponernos en una ciudad en las nubes, con la compañía de Elizabeth como compañera de aventuras. Distinto y único.

LO MEJOR **RIDGE RACER UNBOUNDED** 360 PS3

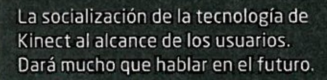


Género: **Carreras**
Desarrolladora: **Bugbear**
Editora: **Namco-Bandai**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **2012**

Carreras sin límites

La legendaria franquicia arcade se adapta a los nuevos tiempo con carreras urbanas y tráfico abierto. De la mano de los creadores del singular *Flatout*, lo que es una demostración de intenciones.

Kinect Fun labs



La socialización de la tecnología de Kinect al alcance de los usuarios. Dará mucho que hablar en el futuro.

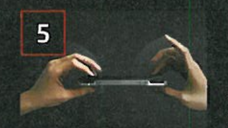
4



Juego cruzado Vita/PS3

Ruin ha demostrado que sí es posible jugar entre consolas portátiles y de sobremesa. La nube tiene la culpa.

5



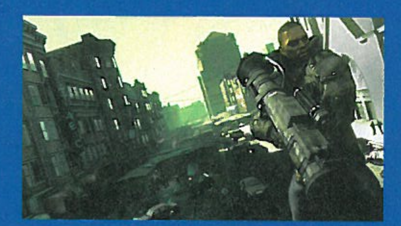
PS VIta

A pesar de no ser una consola innovadora, la suma de sus tecnologías la convierten en puntera.

> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen







VISITAMOS TURN 10 EN EXCLUSIVA

INVENTANDO LA RUEDA

¿Cómo mejorar el mejor juego de coches de la presente generación de consolas? Solo los responsables de Turn 10 tienen todas las respuestas.

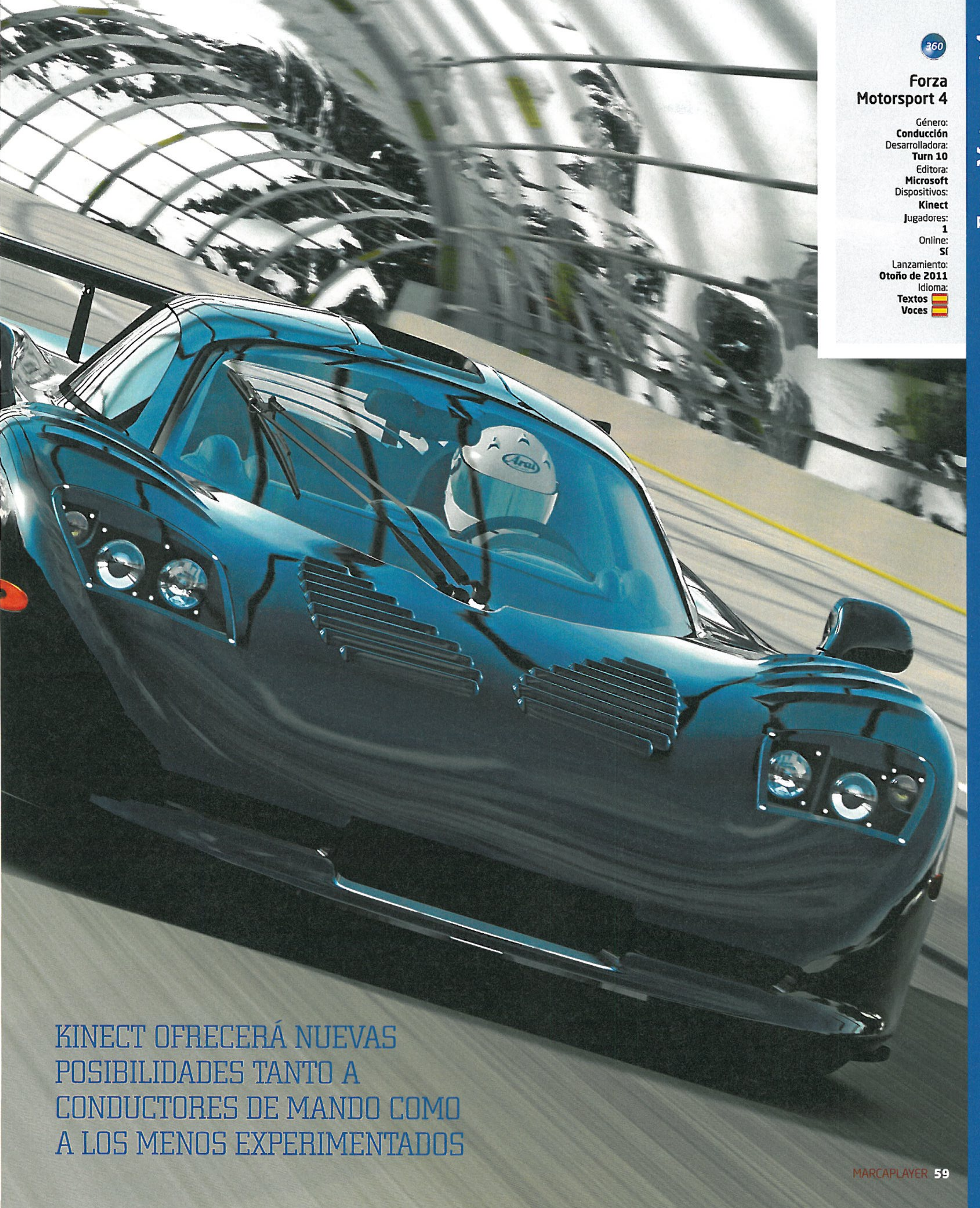


Hace un par de años Turn 10 lanzó la tercera entrega de *Forza Motorsport*. Hasta el momento este título ha sido el juego de conducción con mejor puntuación media de la presente generación de consolas. El reto que la desarrolladora se ha planteado para esta ocasión es superarse y llevar a nuevas cotas de calidad todos y cada uno de los aspectos que compusieron la anterior entrega de este franquicia.

Quizás la novedad más llamativa es el aprovechamiento que hará de Kinect a distintos niveles. De este modo, aquellos que no quieren complicarse en exceso podrán colocarse ante la cámara mientras agarran un volante imaginario, con la única preocupación de girar en el momento adecuado. Es sorprendente el nivel de respuesta del periférico, que incluso nos permitirá jugar sentamos cómodamente en nuestro sofá. Para aquellos que prefieren el mando también se incluirá una función Kinect. Nos referimos al seguimiento de la cabeza, que nos permitirá girar el ángulo de visión al tomar una curva, realizar un adelantamiento, mirar el retrovisor... A esto habría que sumar la posibilidad de explorar los mejores coches gracias a este sensor. Podremos interactuar con los mejores vehículos abriendo su capó, sentándonos en el asiento e incluso encendiendo el motor tal y como lo haríamos en la realidad.

No será esta la única mejora que incluya esta cuarte iteración de la saga, ya que el trabajo está siendo intensivo en otras áreas igualmente importantes. Es el caso del apartado gráfico, que se ha visto mejorado con nuevos efectos y un sistema de iluminación que pretende llevar las cotas de realismo visual un paso más allá de todo lo visto anteriormente. En general tanto coches como vehículos contarán con un mayor detalle a todos los niveles.

Esto contribuirá al mismo tiempo a alcanzar otro de los objetivos que se ha marcado el equipo de desarrollo, la autenticidad. Detalles como la flexibilidad de neumáticos mejorada (diseñada y mejorada con la ayuda directa de Pirelli) o la fidelidad de comportamiento de cada vehículo da fe de las altas estándares que se han marcado para la ocasión. Además, todos los coches incluidos contarán con el mismo nivel de detalle, contando con más de 80 fabricantes diferentes, para un total que supe- »



360

Forza Motorsport 4

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Turn 10**
Editora: **Microsoft**
Dispositivos: **Kinect**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **Otoño de 2011**
Idioma:
Textos
Voces

KINECT OFRECERÁ NUEVAS POSIBILIDADES TANTO A CONDUCTORES DE MANDO COMO A LOS MENOS EXPERIMENTADOS



UN INTENTO POR MEJORAR LO QUE PARECÍA INMEJORABLE

GRANDES COCHES, PARAJES IDÍLICOS y mil maneras de conducir.

EL DETALLE EN LOS interiores de cada vehículo alcanzará cotas inimaginables.

NUEVOS CIRCUITOS Y VIEJOS trazados se darán cita en esta entrega.

PODREMOS EXPLORAR LOS COCHES como si los tuviéramos delante.

» ra las 500 máquinas de cuatro ruedas. Por supuesto, los modelos incluidos irán desde simples utilitarios hasta bólidos de ensueño. El objetivo es que cada jugador pueda conducir el coche de sus sueños, ya sea aquel viejo Volkswagen que una vez tuvo u otro tipo de montura, de esas increíblemente caras.

De igual manera también se ha alcanzado un acuerdo con Top Gear, el popular show televisivo. Su integración será total, aunque a día de hoy no conocemos los detalles de su implementación a nuestro idioma.

La personalización también está intentado llevarse un paso más allá, como ya hizo Turn 10 anteriormente. Nuevas maneras de tunear nuestro coche, de compartirlo y de socializarnos con el resto de jugadores del universo de Xbox 360 –incluidas nuevas opciones de carrera-. En este último aspecto destaca el aumento hasta 16 en los jugadores online, con la posibilidad de hacer carreras multiclase.

Parece que una vez más hay un coche que se destaca al llegar a la meta... ■

Modo carrera

BIENVENIDOS AL TOUR MUNDIAL

Uno de los cambios más relevantes en cuanto a jugabilidad es la modificación del modo carrera. El calendario desaparece, para convertirse en un tour mundial que nos llevará a recorrer todo el mundo en distintos eventos. Por supuesto, nuestro país estará bien representado con pruebas como el circuito de Montmelo o las montañas de Monserrat.

PlayStation® Network

es.playstation.com
myresistance.net

18
www.pegi.info



RESISTANCE 3™

08.09.11

¡RESÉRVALO YA!



SONY
make.believe

360 PS3 PC DEAD ISLAND

HOLOCAUSTO ZOMBIE EN UNA ISLA PARADISÍACA

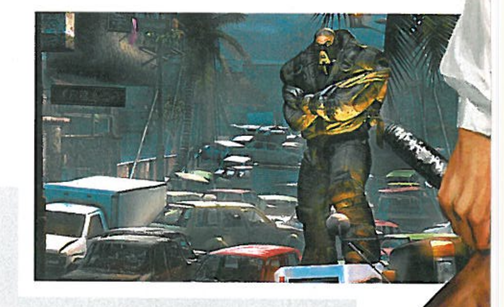
Las vacaciones han terminado. Olvídate de la playa y del descanso, tienes que salvar a los pocos supervivientes que quedan de las hordas de infectados que les amenazan por toda la isla.

Es imposible hablar de ***Dead Island*** sin mencionar el tráiler con el que se presentó al mundo. No te lo vamos a destrozar, debes verlo si aún no lo conoces y te darás cuenta de que es uno de los vídeos más impactantes que se han hecho nunca para un videojuego. Pero era un arma de doble filo, las expectativas crecieron hasta el punto de plantarse como uno de los juegos más esperados para este año y si esto no se corresponde con la calidad real el golpe puede ser muy fuerte.

Bien, pues al menos por lo que hemos podido probar, una hora y media y un par de misiones, el juego cumple con lo que se espera de él.

Para que te hagas una idea, ***Dead Island*** es una mezcla entre *Far Cry 2*, *Left 4Dead* y *Dead Rising 2*. Del primero coge la estructura principal de la jugabilidad, un título de entorno abierto no puro, con zonas separadas. Del segundo el cooperativo a cuatro (y los zombies). Y del tercero, la construcción de armas (y más zombies).

La apuesta por un entorno sandbox ha sido más que un acierto, ya que le da a la isla una sensación de realismo mucho mayor que si fuera un juego lineal. El título estará estructurado en misiones principales o secundarias que casi siempre implicarán tener que salir de las zonas seguras a las calles infestadas de zombies: ir a por piezas para un coche, salvar a los



La historia

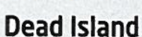
ADIÓS VACACIONES

Banoi es una idílica isla tropical del Océano Pacífico, un paraíso explotado totalmente por el turismo occidental. Cuenta con un buen número de complejos hoteleros con piscinas, playas enormes y un clima perfecto.

Pero todo va a cambiar. Durante una de las innumerables fiestas del lujoso 'resort' Royal Palms, varios seres humanos con un comportamiento extraño comienzan a atacar a los demás, que a la vez se van infectando. Y nosotros, bueno, los cuatro personajes que controlaremos, están entre los pocos supervivientes. No solo eso, sino que son los únicos que, incluso siendo mordidos por los zombies no se infectan, por lo que multitud de NPJ nos mandarán misiones que les ayuden a sobrevivir, a luchar contra los zombies y buscar una manera de salir de Banoi con vida.







Dead Island

Género:
Acción
Desarrolladora:
Techland
Editora:
Koch Media
Jugadores:
1-4
Online:
Sí
Lanzamiento:
2º mitad de 2011

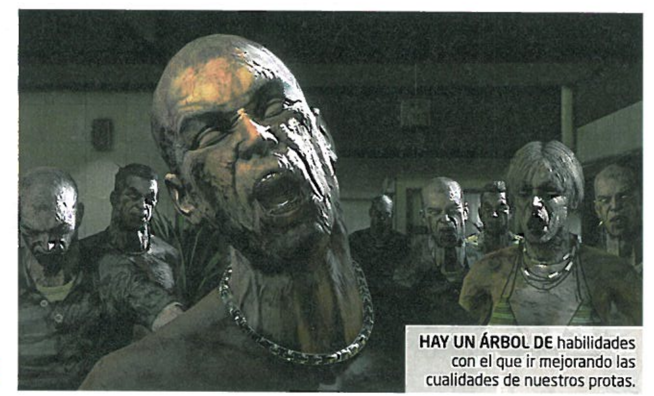
DEAD ISLAND NO ES apto para gente de estómago frágil.

LA DURACIÓN TOTAL DEL título, entre misiones principales y secundarias, será de unas 25 horas.



ESTE ZOMBIE ES DE los más duros que te podrás encontrar. No sirve de nada ese bate contra él.

supervivientes de una iglesia sitiada por infectados, acudir a otro punto seguro para reparar una antena de radio... Tanto las misiones como el propio hecho de matar nos proporcionarán experiencia con la que mejorar a nuestro personaje. Hay un árbol de habilidades, no demasiado complejo, ya que no es un juego de rol, pero sí lo suficiente como para dotarle de una cierta profundidad que hará al título aún más interesante. Por supuesto, también habrá dinero con el que comprar todo tipo de objetos o mejorar nuestras armas. »

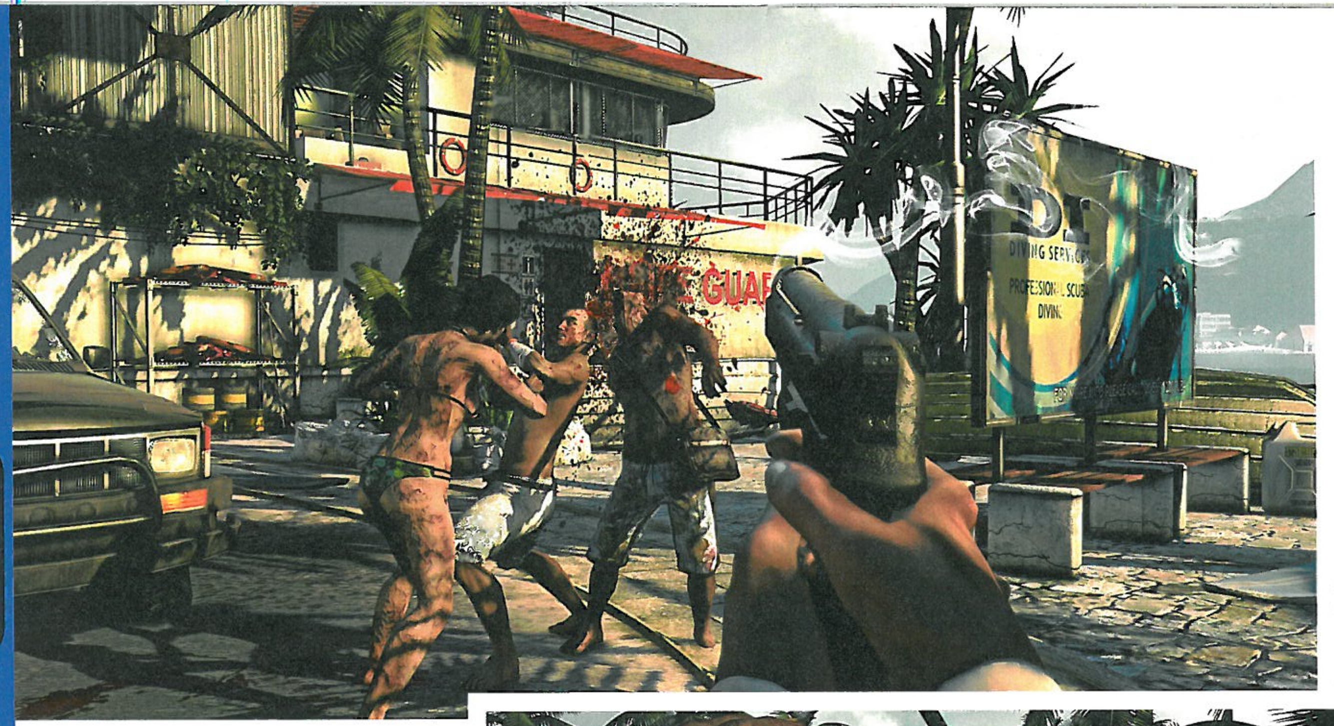


HAY UN ÁRBOL DE habilidades con el que ir mejorando las cualidades de nuestros protas.



EL JUEGO ESTÁ ESTRUCTURADO EN MISIONES PRINCIPALES Y SECUNDARIAS EN UN ENTORNO ABIERTO





SE SABÍA QUE EL juego estaba en desarrollo desde hace varios años, pero permaneció muy en secreto hasta el lanzamiento de su famoso tráiler.



HAY CIENTOS DE MANERAS de atacar a los zombies, y casi todas son válidas.

» Porque estas, como pasaba en *Dead Rising 2*, tienen un papel muy importante. Hay que decir de antemano que ***Dead Island*** apuesta ante todo por la confrontación cuerpo a cuerpo. Habrá armas de fuego, sí, pero no muchas. La idea es ofrecer otro tipo de jugabilidad y apostar por el ataque con lo que te encuentres en cada momento por el escenario. Desde un madero roto hasta una tubería o un cuchillo de cocina. Unas armas sirven para cercenar, otras para reventar y otras son una mezcla. Todas se van rompiendo y pierden sus cualidades, por lo que hay que repararlas en los talleres de las zonas seguras y además se pueden combinar. En la demo tuvimos la suerte de poder crear un bate de béisbol con tornillos incrustados. Una auténtica delicia que destrozaba cabezas, brazos y piernas por igual -sí, el cuerpo de los zombies es muy moldeable, cortable y reventable, todo muy 'gore'.

Si algo se puede decir del juego es que es variado. Como te comentábamos, cada arma cuenta con sus cualidades, pero además podemos atacar con las piernas, lo que nos vendrá muy bien cuando los zombies se acerquen más de la cuenta. A veces habrá un pequeño 'Quick Time Event' en el que tenemos que evitar que un enemigo se nos tire al cuello. Asimismo, podremos coger vehículos dadas las extensiones de la isla y atropellar a los enemigos con ellos.

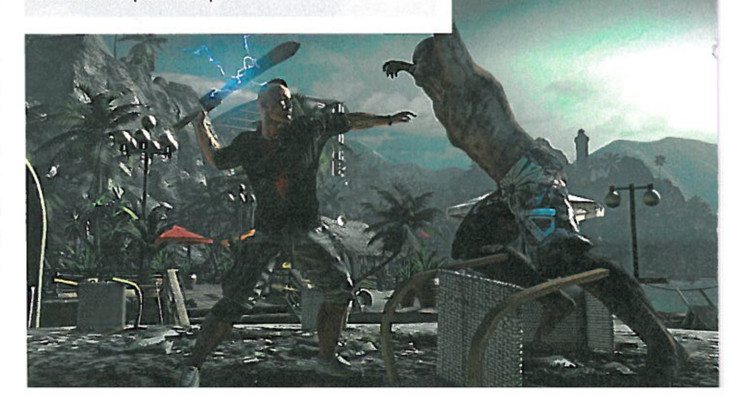
También los zombies tienen diferentes comportamientos. Unos son lentos, carnaza para nuestro bate; otros atacan en grupo; otros te pueden intoxicar; otros corren hacia a ti a toda velocidad en cuanto te ven, otros explotan si les golpeas en determinados puntos... Con cada uno tendrás que llevar a cabo una estrategia diferente: si tiene un arma, córtale la mano; si explota, lánzale un cuchillo; si hay muchos, tira un extintor cerca de ellos y lanza algo para que explote... Hay que destacar, sobre todo, a un zombie que puedes ver en la página anterior, ese que tiene una camisa de fuerza. Es uno de los más fuertes, una especie de bersecker similar a los de *Gears of War*, que te embiste en cuanto te ve. La mejor manera de acabar con él, esquivarle y lanzarle cuchillos a la espalda.

Dead Island es el título de zombies más importante del año. Es más un juego de acción que un survival horror ya que el miedo queda en una segunda línea. Pero su ambientación, su estructura, la variedad de situaciones y la calidad que hemos visto en esta demostración hacen ver que estamos ante un muy buen juego. Márcalo bien en rojo. ■

Cooperativo

CUALIDADES DIFERENTES

El cooperativo será una de las bases principales del juego. Aún no se ha dicho mucho sobre él, pero podremos manejar a los cuatro personajes principales del juego. Cada uno de ellos, que controlaremos en determinados momentos de la aventura, cuenta con unas habilidades propias, lo que añadirá un punto de estrategia interesante. Por ejemplo, Xian Mei, la chica oriental que ves en la página anterior, es muy buena lanzando cuchillos aunque no tanto con las armas cuerpo a cuerpo.



NUEVA YORK ZERO ES TU PATIO DE RECREO

La plaga de Blacklight ha sumido a la ciudad de Nueva York en el caos. Ya nadie puede salvar a la Gran Manzana. ¿Pero alguien ha dicho que no sea el lugar perfecto para una venganza? James Heller se apunta a eso, con Alex Mercer como objetivo principal.

En 2009 *Prototype* consiguió sorprender a crítica y público, colocando más de 2 millones de unidades en todo el mundo. Aquel juego nos ponía en la piel de Alex Mercer en su particular búsqueda de venganza. Se trataba de la aventura de un mutante con súper poderes en medio de una guerra abierta entre ejército, y los habitantes de un Nueva York infestado por una extraña enfermedad/mutación.

Los hechos en esta secuela nos trasportan 14 meses en el tiempo, poniéndonos además en la piel de otro personaje diferente, el sargento James Heller. Se trata de un veterano de guerra que vuelvea la gran manzana, procedente de un conflicto en Oriente Medio para descubrir que su familia había pasado a mejor vida por culpa de la batalla que vimos en *Prototype*. De esta manera, el soldado se lanza a un ataque desesperado en el que finalmente es atacado por Alex Mercer, quedando infectado por la misma cepa de virus que éste. Así, Heller se despierta al cabo de unas horas con poderes comparables a los de su asesino y con un firme objetivo: Venganza.

Por tanto vemos que estamos ante una secuela directa del primer juego, lo que denota cierto carácter continuista en la franquicia. La jugabilidad sigue el mismo patrón, con el nucleo del título original, pero tratando de refinar la fórmula para ampliar sus posibilidades y la diversión que producen. Por tanto estaremos ante un título abierto en el que hacer el 'cabra' entre cientos de soldados y miles de monstruos de todos los tamaños.

La gran novedad la encontraremos en el nuevo mapeado, dividido en tres zonas bien diferenciadas. Por una parte estará la zona verde, donde se mantiene la normalidad y



REFINA LA FÓRMULA DEL PROTOTYPE ORIGINAL, PULIENDO TODOS SUS FALLOS



JAMES HELLER VUELVE DE la muerte para vengar a su familia y matar a Alex Mercer.



EL NUEVO MOTOR GRÁFICO dotará de gran espectacularidad a cada escena.

Alex Mercer

HÉROE O VILLANO

Mi nombre es Alex Mercer. Soy la razón de todo esto. Me han llamado asesino, monstruo, terrorista... Soy todas esas cosas" Así se define a si mismo el otrora héroe de Prototype. Ahora, 14 meses después de los hechos narrados en la primera parte de la franquicia, Alex sigue luchando contra los soldados de BlackWatch y contra los mutantes que asolan Nueva York. Sin duda es el ser más poderoso sobre la tierra, pero necesita un lugarteniente. Lo encuentra en James Heller, al verlo luchando en solitario contra todos los mutantes que le salen al frente. Lo que Mercer no sabe es que darle poderes a este soldado es lo que va a desencadenar de nuevo la tormenta en Prototype 2. Mala elección...





PROTOTYPE 2



Género: **Acción**
Desarrolladora: **Radical Ent.**
Editora: **Activision**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **2012**
Idioma:
Textos
Voces



SALTOS LOCOS Y POSIBILIDADES casi infinitas...



DERRIBAR HELICÓPTEROS A PUÑETAZOS. ¡Nos encanta!



NUEVAS HABILIDADES SOBRE NUEVOS mutantes.... Tasty!

TRES ZONAS, UN ANTI-HÉROE Y UNA VENGANZA QUE LLEVAR A CABO...

sus habitantes prosiguen sus vidas a pesar de la catástrofe del primer juego. Sin embargo se están comenzando a ver los primeros brotes del virus en esta zona, lo que hará que las fuerzas del orden se comporten de manera represiva ante la amenaza. Por otro lado encontraremos la zona amarilla, donde viven hacinados cientos de miles de supervivientes, sometidos a la ley marcial y ante la amenaza constante de las criaturas producidas por la mutación de Blacklight. Podría decirse que se trata de ciudadanos de segunda que no importan demasiado al gobierno.
Estas dos zonas serían islas completamente nuevas, diseñadas desde cero y sin utilizar el mapeado de Nueva York real. Ese menester está reservado a la zona roja, Nueva York Zero, donde la propagación del virus es total, suponiendo una total amenaza para la humanidad y, por supuesto, nuestra integridad física. Será aquí donde Alex Mercer nos esperará, pero antes hemos de ir recabando habilidades, recuerdos y experiencia suficiente para poder encontrar a nuestro creador y acabar con él.
Con esta división de los territorios *Prototype 2* pretende ser más variado que su antecesor. Sin embargo no será la única novedad que encontraremos. Además ofrecerá nuevos tipos de enemigos (algunos de un tamaño descomunal, armas, vehículos y habilidades (como un sonar o la posibilidad de convertir a nuestros enemigos en bombas andantes). También el sistema de combate se ha refinado, con un nuevo sistema de defensa al más puro estilo quick time event. Por lo demás, parece que respetará las directrices jugables de *Prototype*, ofreciendo una jugabilidad vertical, multitudinarios combates, la posibilidad de planear, absorver enemigos y sus habilidades y recuerdos, etc.
El cambio continua incluso con el apartado gráfico, gracias al nuevo motor de renderizado que se incluye, dando un aspecto más actual y detallado a cada uno de los personajes y localizaciones. Si bien, este era un cambio necesario, ya que uno de los mayores fallos de la primera entrega fue un apartado visual algo desangelado.
Con todos estos cambios y mejoras podemos decir que *Prototype 2* está tomando la dirección adecuada. Se trata de una secuela continuista, sí, pero el juego original resultaba tan fresco que merecía ser refinado al máximo. Veremos hasta donde puede llegar en 2012. ■



LOS ENEMIGOS TAMBIÉN SUFRIRÁN un lavado de cara.



PC PS3 360 F1 2011

LA F1 ENCUENTRA SU HUECO EN LAS CONSOLAS

Ha sido una labor de muchos años encontrar al desarrollador adecuado de gestionar licencias tan poderosas y crear un juego tan apasionante como el de Codemasters, pero ha valido la pena esperar.

La sensación que dejó *F1 2010* fue excelente. Se trataba de una licencia que había estado unos cuantos años ausente y los usuarios la echaban de menos. Afortunadamente, el estudio que se atrevió a liderar el proyecto sabía hacer juegos de coches y han conseguido en un año crear una licencia sólida y un auténtico superventas. Dice el diseñador jefe del juego, Stephen Hood, que el año pasado los pilotos y equipos no les hacían ni caso cuando les pedían ayuda y que ahora son ellos los que se acercan a felicitarles por el juego. Algún equipo incluso llega a utilizar el juego como simulador para que sus pilotos practiquen con los circuitos. Se ha convertido en un '*FIFA*' de los juegos de coches en un tiempo récord y el margen de mejora es todavía bastante amplio.

Para empezar, según los responsables del estudio, había bastante trabajo que hacer en la mejora del control del coche y, sobre todo, después de que se añadiesen una enorme cantidad de nuevos elementos que, sin duda, tenían que afectar a la forma en que el jugador percibe la conducción. En el juego de este año, por ejemplo, se han modificado los neumáticos y el modo en que reaccionan a lo largo de la carrera, llegando a presentar desgaste y degradación, incluso visible en pantalla, que afectan a la forma en que el coche reacciona. La inclusión de las nuevas tecnologías (al menos en el juego) DRS y KERS, que aparecen por vez primera en un juego de *F1*, se integran en las mecánicas de los coches y, por supuesto, afectan a su conducción.



LOS EFECTOS METEOROLÓGICOS CONSIGUEN carreras mucho más dramáticas.

El otro gran avance para seguir consiguiendo más y más realismo en la licencia



TODOS LOS PILOTOS, TODAS las escuderías, y dos circuitos más que el año pasado.

F1 2011 SE FIJA EN LOS PEQUEÑOS DETALLES QUE DEFINEN EL DEPORTE DE LA FÓRMULA 1









F1 2011

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters / NamcoBandai**
Jugadores: **1-16**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **24 de septiembre**
Idioma:
Textos
Voces



LOS EFECTOS DE LLUVIA dentro del circuito son realmente espectaculares. No podemos esperar más.


EL MOTOR GRÁFICO EGO ha ayudado a crear una sensación de control más realista gracias a determinados efectos visuales.

es la inclusión de más pilotos, coches y circuitos. Todos están en este *F1 2011*, con los colores de sus escuderías, con sus nombres y apellidos, con los coches tal y como los vemos por la tele y, además, Codemasters ha querido que en esta ocasión el jugador sienta mucho más toda esa experiencia de ser piloto. Para ello se han creado un montón de nuevas animaciones de celebración, un garaje ampliado, mayor interacción con la prensa,... todo lo que hace que ser piloto de F1 no sea solo conducir, sino ser toda una estrella.

La chicha en el multijugador

Pero donde Codemasters ha querido darlo todo con este nuevo *F1 2011* es en el multijugador. Se ha ampliado de 12 a 16 jugadores en línea, a los que hay que añadir los 8 pilotos controlados por la inteligencia artificial para recrear carreras de hasta 24 pilotos en la parrilla de salida. Del mismo modo, se ha creado un campeonato cooperativo en el que dos jugadores pueden llevar a su equipo hasta lo más alto participando en las decisiones. En lo que se refiere al multijugador, las opciones se completan con un modo a pantalla partida que, queramos o no, sigue siendo fundamental para determinado tipo de jugador.

F1 2011 es el tipo de juego que muchas veces querríamos que no variase mucho del anterior, que solo solucionase pequeños detalles y lo cierto es que es así. Modifica lo fundamental y entre las cosas pequeñas que suman para conseguir que sea un juego mejor está, por ejemplo, que haya ciclos de luz completos que permiten que haya circuitos de día y de noche. También se añaden mejoras en el factor meteorológico que consisten en nubes dinámicas o efectos de lluvia más reales. Tan reales que afectan a la conducción y al agarre de los neumáticos a la pista, por poner un ejemplo. Otro de esos pequeños detalles es la mejora sobre la inteligencia artificial de los pilotos rivales que, de hecho, aprenden, o el mejor feedback de los pilotos para mejorar la estrategia del equipo al poder ofrecer más datos sobre tus sensaciones sobre la pista que ayuden a mejorar el coche.

Si existe un deporte en el que los detalles importen tanto ese es el automovilismo. Codemasters lo sabe y por eso su versión de este año de *F1* sigue fijándose, sobre todo, en las pequeñas cosas, lo que hace que un juego crezca. ■

LA DEGRADACIÓN DE LOS neumáticos será algo físico y que podremos ver en pantalla.



ACCIÓN TEMPLARIA EN BUSCA DEL GRIAL

FX Interactive nos propone sumergirnos en una historia épica de caballerías en el siglo XIII con este atípico juego mezcla de acción directa, rol y un interesante cooperativo. ¿Lo mejor? Una trabajada historia.

El *Primer Templario* supone tambien el primer juego de acción de los chicos de Haemimont Games, más conocidos por sus sagas *Tzar* y *Tropico 3*.

No podemos más que reconocer la enorme labor de documentación que parece haber detrás de *El Primer Templario*. Un profundo trasfondo histórico asienta un guión que, tras varias horas probando la beta, nos ha resultado terriblemente atractivo: La historia nos pone en la piel de Celian d'Aristide, caballero de la Orden del Temple cuya misión en la vida es la búsqueda del Santo Grial. Con la ayuda de su compañero Roland, un caballero consagrado también a la Orden y cuyo pasado es bastante trágico.

EN CUALQUIER MOMENTO PUEDE ENTRAR OTRO JUGADOR DESDE EL ONLINE Y AYUDARNOS

Para resolver nuestra misión, contamos con la ayuda de otros personajes secundarios, incluidos algunos que, en cierto momento, son jugables tanto por nosotros mismos (de la misma forma que los compa-

Combate

GOLPEA Y CÚBRETE

El combate en El Primer Templario no reviste excesiva dificultad. Planteado para jugar con pad (aunque es posible perfectamente con teclado y ratón), usaremos un botón para atacar y un gatillo para cubrirnos. Las distintas repeticiones y combinaciones de botones en el pad nos permitirán acceder a distintos combos a cual más potente, siempre y cuando los hayamos desbloqueado en el árbol de hablidades. Esquivas, bloqueos y ataques para destrozar escudos; todo ello combinado con la ayuda de nuestro fiel Roland... o de cualquiera que pase por la red y se apunte a la patida. El combate gana mucho si jugáis a El Primer Templario en esta modalidad cooperativa.





LOS MOMENTOS DE NARRACIÓN nos introducen en una cuidada historia de traiciones y búsquedas.





El Primer Templario

Género:
Acción RPG
Desarrolladora:
Haemimont Games
Editora:
FX Interactive
Jugadores:
2
Online:
Sí
Lanzamiento:
14 de julio 2011
Idioma:
Textos
Voces



GRÁFICAMENTE, EL JUEGO PODRÍA lucir mejor, pero tiene detalles interesantes como las iluminaciones y los reflejos.

ñeros de los títulos de la saga Lego), como por nuestro amigos o cualquier persona que se encuentre online. ¡Sí, sí! El juego tiene un cooperativo muy atractivo que permitirá que, si le damos permiso, cualquier desconocido pueda acceder a nuestra partida y echarnos un cable.

Aunque estamos ante un título de acción basado en combos, (más cerca de *God of War* que de *Assassin's Creed*), Celian y su compañero Roland disponen de unos árboles de habilidades que, gracias a la inversión de experiencia, nos permitirán adquirir nuevos combos. Este árbol cuenta con cuatro ramas (como la cruz Templaria sobre la que se muestran), centradas en habilidades de combate o aumento de características.

Por otra parte, nuestros personajes pueden encontrar también piezas de 'sets' de equipamiento. Pero ¡ojo!: Esto no es un MMO y aquí no podrás llevar un casco de cuero y una cota de malla. Hasta que no completes el set, no podrás equiparlo y ver lo bien que te sienta.

La historia se divide en 14 capítulos en el mismo número de localizaciones: Visitaremos desde Chipre (donde comienza nuestro periplo), hasta la Ciudad de Ascalon, La Rochelle, algún desierto y ubicaciones muy conocidas para los amantes de las aventuras templarias.

Para ellos y para los que gustan de historias profundas y no quieren prescindir de la acción, esperamos ver el resultado final de este ***El Primer Templario***, una vez que FX Interactive termine los ajustes y, sobre todo, sus siempre admiradas localizaciones. ■

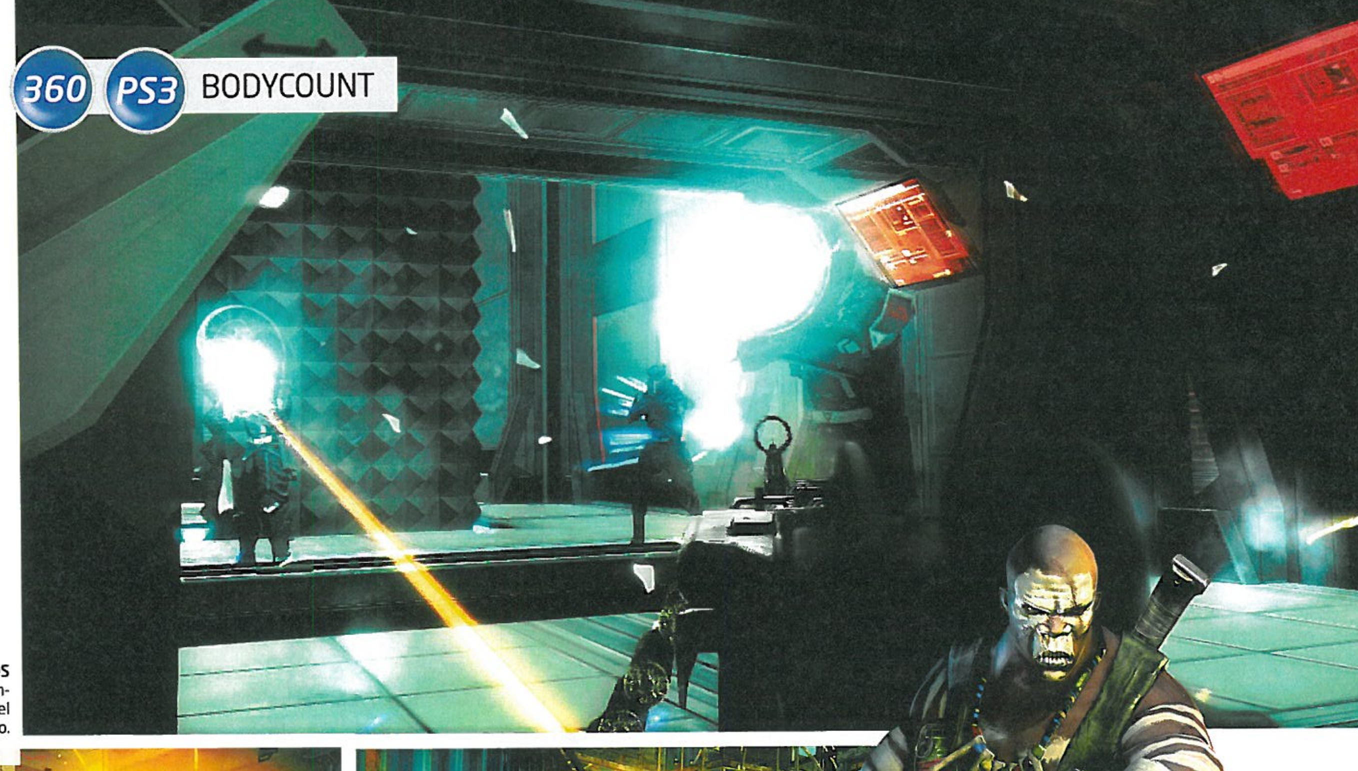




PS3

BodyCount

Género:
Shooter
Desarrolladora:
Codemasters
Editora:
Codemasters/ NamcoBandai
Jugadores:
1-12
Online:
Sí
Idioma:
Textos S.C.
Voces S.C.



LA DESTRUCCIÓN DE LOS entornos en los que se plantea la acción será clave en el desarrollo del juego.





MILES DE BALAS PUEDEN SER POCAS

Un shooter en primera persona rápido, vibrante y con el nivel de 'arcade' a tope puede no ser suficientemente atractivo en la era de los shooters bélicos.

El anuncio de ***Bodycount*** vino seguido de una gran expectación teniendo en cuenta que sus creadores tenían el genial *Black* (Criterion) de 2006 en sus currículums. Sin embargo, con el paso de los meses, el proyecto se difuminó y cuando parecía que se había cancelado y no se tenían noticias de él, Namco Bandai lo rescató para su Level Up de Dubai.

Bodycount se muestra como un shooter en primera persona muy arcade y ligero en el que lo que realmente importa es la acción. ¿La historia? Bueno, sí, hay historia, pero no te importará tanto como ir mejorando tu munición y tus armas para conseguir cada vez mejores puntuaciones. Uno de los detalles es precisamente ese, que al conseguir puntuaciones, la misma misión que en otros juegos con campaña se queda en parte de la historia, en Bodycount la querrás repetir para mejorarla.

Si tuviésemos que dar un par de referencias para describir ante qué tipo de shooter nos encontramos, la forma en que se mueven los personajes por la pantalla y cómo están dibujados, nos recuerda al mítico *TimeSplitters*, mientras que la mecánica se parece al reciente *BulletStorm*. La lástima es que no llega a ser definitivo en nada. Sí que tiene un modo multijugador para 12 en el que la acción, los combos de muertes y la destrucción del entorno se convierten en protagonistas, sin embargo ni su cooperativo, ni su campaña, ni nada en concreto hacen que sea el juego a batir. Quizá el hecho de ser tan colorista y rápido le sirva para instalarse entre los jugones del online. Habrá que esperar a este verano para verlo. ■

EL DESARROLLO DE LAS habilidades de nuestros personajes y de sus armas es uno de los puntos fuertes del título.





Inversion

Género:
Shooter
Desarrolladora:
Saber Interactive
Editora:
Namco Bandai
Jugadores:
1-2
Online:
Sin confirmar
Lanzamiento:
2012
Idioma:
Textos S.C.
Voces S.C.



EL USO DE LAS armas tradicionales es constante en el juego.



EL ARMA DE GRAVEDAD tiene dos posiciones para 'dar o quitar' gravedad a los objetos.

GRAVEDAD CONTRA LA INVASIÓN ALIENÍGENA

Saber Interactive son fanáticos de los shooters y de que juguemos con las leyes de la física. Después de haberlo hecho con el tiempo en *TimeShift*, proponen que modifiquemos la gravedad en *Inversion*.

El nuevo título de Saber Interactive, creadores de *TimeShift*, el shooter que permitía hacer variaciones en la línea temporal, es ***Inversion***. El estudio sigue interesado en manipular las leyes de la física del mundo en que vivimos, pero en esta ocasión, en lugar de modificar el tiempo, estará a nuestro alcance la manipulación de la gravedad. Para ello, nuestro protagonista, David Russell, una agente del orden que siente el deber de contrarrestar el ataque que sufre la Tierra de una especie alienígena llamada los Lutadore, tendrá a su alcance un arma gravitacional que le permitirá hacer modificaciones sobre la gravedad de las cosas, haciéndolas levitar o caer contra el suelo a su antojo y dependiendo de la situación.

En lo estético y en concepto de shooter, el juego se aproxima a la propuesta de *Gears of War*, incluso en lo que se refiere a cámaras y escenarios con zonas abiertas más tipo arena en las que se espera al enemigo que pasillos que recorrer como si fuera un shooter en primera persona. Aún así, la comparación es más odiosa que nunca porque el arma de gravedad hace que en muchas ocasiones el juego plantee giros asombrosos en, sobre todo, el concepto de diseño de mapas. Lo que es suelo, luego es techo y de pronto, vemos como nuestro hombre flota por el escenario en burbujas de gravedad cero que plantean casi un plataformas de ingenio al estilo de *Super Mario Galaxy*.

Si la idea es genial y el gameplay funciona, como hemos hemos podido comprobar, sin embargo el ritmo no termina de ser el punto fuerte del juego. Es probable que sea pronto para valorarlo y más aún cuando ni hemos probado el juego cooperativo o los modos multijugador, pero es el punto en el que Saber Interactive debería centrar la atención para conseguir una campaña sólida y atractiva.



360 PS3 PC

Ridge Racer Unbounded

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Bugbear Ent.**
Editora: **Namco Bandai**
Jugadores: **1-S.C.**
Online: **Sí**

360 PS3 PC RIDGE RACER UNBOUNDED



EL MOTOR GRÁFICO Y de deformaciones se convierte en el eje de la acción.

ESTE NUEVO RIDGE RACER rompe con los conceptos anteriores y propone una conducción mucho más libre.

RIDGE RACER SE OCCIDENTALIZA

El estudio Bugbear, responsable de *FlatOut*, se hace cargo de una nueva versión del clásico de Namco Bandai con conceptos totalmente renovados.



La llegada de *Ridge Racer Unbounded* en 2012 puede convertirse en un antes y un después de la saga. Mientras que la tradición nipona de la serie permanece a la espera, se han dado los galones al estudio finés de Bugbear Entertainment para que desarrollen un nuevo concepto de *Ridge Racer* que conecte con los conceptos de juego de conducción más actuales. Esto significa que nos podemos olvidar de ese juego arcade de derrapes y sobre raíles para acercarnos a un concepto más similar al de *BurnOut* o *Split Second* por poner un par de ejemplos y el motor de destrucción que han desarrollado en el estudio está ayudando a que el juego se convierta en algo sólido. Para la gente de Bugbear, gran parte de la diversión del juego consiste en que los escenarios y los coches adversarios (y tráfico de la ciudad) pueden ser destruido cuando golpeemos con ellos en tiempo real (y sin cámaras lentas) y que eso afecte a la conducción. Lo más importante de toda la mecánica es precisamente que todo lo que ocurra en la pantalla afecte a la forma en que se conduce y que no sólo sean fuegos artificiales.

Bajo esa premisa, nos encontraremos con espectaculares coches deportivos (y algunos muscle cars más en la línea de los *Ridge Racer* pasados) y una ciudad detalladísima, Shatter Bay, en la que encontraremos los circuitos, nada de ciudad abierta, por los que circularemos, convirtiéndose en una protagonista más del juego.

Tendremos que esperar un poco más para ver hacia dónde va el experimento occidental de Namco Bandai, pero estando los creadores de *FlatOut* detrás del juego, nada malo puede ocurrir. ■

GRAN PARTE DE LA DIVERSIÓN RESIDE EN QUE TODO SE PUEDE DESTRUIR

Wii

Xenoblade Chronicles

Género:
Acción/RPG
Desarrolladora:
Monolith Soft
Editora:
Nintendo
Jugadores:
1
Online:
No
Precio:
46,95 euros
Lanzamiento:
Mayo de 2011
Idioma:
Textos
Voces

EL FINAL FANTASY QUE SIEMPRE QUISO WII

Mucho más fluido que el juego de rol de Square y con una libertad de acción y combate en tiempo real, *Xenoblade* se plantea como el juego de rol definitivo en la consola de Nintendo.

Cuando parecía que el mundo occidental iba a perderse otro gran juego de rol japonés de los que parecen exclusivos de tierras niponas, Nintendo anunció que el juego aparecería en Europa. La calidad del mismo y la escasez de títulos en la consola de sobremesa de Nintendo, lo convierten en una pieza clave del final de año de Wii.

Es rol puro, con su enfrentamiento clásico entre el bien y el mal, en este caso en un ambiente que enfrenta a humanos y robots y en el que hay una espada, la Xenoblade que, por supuesto, estará en nuestro poder, que es definitiva para definir el destino de la Humanidad. Aunque las más de 50 horas de aventura se verán salpicadas de buenas escenas de diálogo, si hay que destacar algo es la libertad de acción y los combates en tiempo real que permiten que el juego no se detenga en ningún momento. Hasta tal punto llega esa libertad, que en los combates tendremos que definir el uso de habilidades y la compañía de otros personajes, mientras la espada golpea de forma automática gracias a la propia IA del juego acercándonos a una mecánica más propia de los juegos multijugador masivo, a pesar de estar en un entorno de un solo jugador y totalmente offline... o afortunadamente.



LA EXPLORACIÓN DA PASO al combate de forma muy fluida.

Con un diseño de localizaciones y personajes amplísimo que se une a un guión de tremenda profundidad, en Wii sólo *Monster Hunter Tri*, por hacer una comparación, está en la línea del genial RPG de Monolith Software, los creadores de *Xenosaga* y *Disaster: Day of Crisis*, entre otros. ■

PC DUNGEONS

PC

DUNGEONS
Género: **Gestión**
Desarrolladora: **Realmforge Studios**
Editora: **FX Interactive**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Lanzamiento: **14 de julio**
Idioma:
Textos
Voces

EN ESTA VISTA AÉREA, nuestro parque de atracciones... ¡perdón!, mazmorra, luce imponente. ¡Tiene tantos colores!

¡POR FIN! SER EL MALO ES LO MOLÓN

Desde Shrek, nunca ser el malo había sido tan divertido. Dungeons nos coloca en la difícil situación de convencer a los ávidos y egoístas héroes, que nuestra mazmorra merece ser saqueada, explorada, destruída...

Y si difícil es convencerlos, más humillante es que haya sido tu propia pareja, -como para fiarse, ver silueta adjunta-, la que te haya puesto en esta tesitura. Cual señor del calabozo venido a menos, deberás dar lo mejor, o peor, de ti para recuperar tu posición perdida como el gran Señor del Mal que eres y mereces ser. ¡Porque tú lo vales!.

Con un humor desternillante y muy 'freak', cercano a las novelas de 'Mundo Disco' de Terry Prachet, Dungeons fusiona los géneros de gestión a lo *Tycoon*, el RPG y hasta *Los Sims* en algo cercano al legen...dario *Dungeon Keeper* aunque con su propia personalidad.

En el título que FX nos brinda, como es habitual, totalmente traducido y doblado al castellano, deberemos superar las 16 fases que nos separan de recuperar nuestro trono a base de convencer a los héroes más estúpidos y codiciosos del reino y satisfacer sus distintas necesidades aventureriles montando la mazmorra más atractiva posible.

¡Pero ojo! Cuando ya estén satisfechos, se largarán a toda pastilla al pueblo a hacer sólo Dios sabe qué con los dineros obtenidos de tu esfuerzo. ¡Captúralos antes de que se vayan!.

Dungeons es un título muy original, con un humor que no te sacará la sonrisa del rostro durante toda la partida y que, por si fuera poco, saldrá a la venta por 9,95 euros.

¿En contra? Que hay que ser muy 'freak'. ¿Pero acaso no lo somos todos?



ROCKSTAR GAMES PRESENTA

L.A. NOIRE™







YA A LA VENTA

LANOIRE-ELJUEGO.COM

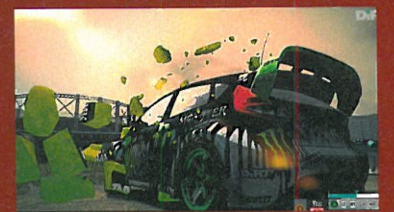




> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento







PS3 INFAMOUS 2

PS3



Infamous 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Sucker Punch**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,95€**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.5

Jugabilidad	Adicción
8.5	9.5

Nota final



La opinión

UNA NUEVA CIUDAD por explorar, más poderes y mucha espectacularidad. La nueva aventura de Cole McGrath es más oscura y épica que la primera. Tiene algunos altibajos, pero es un juego muy importante si eres un amante de los títulos de entorno abierto.



Por Dave Navarro

SOBRECARGA EN LA RED ELÉCTRICA

La segunda parte de la historia del superhéroe más dicotómico de PS3 regresa para ofrecer aún más espectacularidad y devastación que hace dos años.

Por razones que no os vamos a destripar para mantener intactas las sorpresas de ***Infamous 2***, Cole McGrath y Zeke han tenido que abandonar Empire City para ir a New Marais, una revisión de Nueva Orleans. Allí la situación es similar a la que había en el primer *Infamous*. No ha sufrido una explosión nuclear, pero sí está devastada por un huracán y está controlada por una milicia que se ha erigido como poder absoluto. Al frente, Bertrand, un 'purista' que quiere acabar con Cole a toda costa.

De nuevo volvemos a tener poderes eléctricos y de nuevo podemos disfrutarlos en un entorno abierto. Lo primero que verás, si jugaste al primero, es que nuestro protagonista empieza la aventura más o menos con los poderes con los que acabó la primera. Luego es muy poderoso y eso se nota en la espectacularidad del título. A medida que vayamos avanzando iremos consiguiento nuevas habilidades devastadoras, como tornados eléctricos e, incluso en un punto avanzado de la aventura combinaremos nuestra electricidad con poderes de hielo y fuego.

Debuta en esta segunda parte una especie de diapasón eléctrico, un arma cuerpo a cuerpo que es el principal »


NOS ENFRENTAREMOS A MONSTRUOS de grandes dimensiones.


AHORA PODREMOS REALIZAR ATAQUES helados o con fuego.


COLE AHORA ES MUCHÍSIMO más poderoso que en el primer juego.

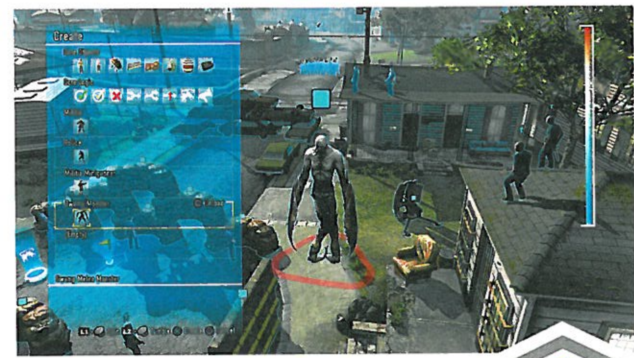
cambio en las habilidades de Cole y que supone un cambio jugable interesante: ahora la lucha cercana se vuelve mucho más importante y aporta variedad.

La estructura de juego es similar al del anterior. Un buen puñado de misiones tanto principales como secundarias, así como eventos aleatorios. Su elevado número consigue uno de los efectos más satisfactorios del juego: su gran sentido del ritmo. No habrá puntos muertos en la ciudad, en cada momento habrá algo que hacer, lo que te enganchará al mando sin soltarte pese a los altibajos en la trama del juego.

Y todo pasado por el filtro del maniqueísmo, la dicotomía entre el bien y el mal. Todas las acciones que hagamos y gran parte de las misiones que llevemos a cabo tendrán su repercusión en el karma. Desde ser más o menos cuidadosos con los poderes que utilizamos para no matar civiles hasta elegir en una misión principal entre eliminar a la milicia a toda costa o salvar antes a unos cuantos policías. Y eso repercutirá en los poderes que podamos conseguir, en su aspecto y en la evolución de la trama, con dos finales en función de nuestras decisiones. El sistema de karma era a priori una de las principales bazas del juego, pero no termina de brillar. Si en *Infamous* era uno de sus puntos fuertes, ahora pedíamos algo más, algo no tan simplista y tan evidente, con más tonos grises y más profundidad.

Esto, junto con algunos pequeños fallos técnicos -las plataformas imantadas no nos acaban de convencer- y la repetitividad de la mayoría de los enemigos, son los principales fallos. Además de su excesivo continuismo. El juego repite situaciones respecto al primer título y, en general, determinadas misiones recuerdan mucho a él, sobre todo las secundarias. No obstante, durante las cerca de 20 horas que nos costará superar la aventura si completamos tanto la historia principal como las misiones de control de zonas, tendremos muchas sorpresas. A esto hay que añadirle el que es quizá el elemento más novedoso de *Infamous 2*: el contenido generado por los jugadores. El título cuenta con un buen editor de niveles que nos permitirá crear misiones secundarias para poder disfrutarlas durante la aventura, y jugar las de los demás. El editor no es demasiado profundo y al principio es duro hacerse con él, pero es un elemento que todos los sandbox deberían tener.

Infamous 2 innova poco respecto a su antecesor pero es uno de los mejores sandbox del año. ■


EL EDITOR DE MISIONES aportará muchas más horas de juego a Infamous 2.

Interferencias



HÉROES


THE PUNISHER

STAR WARS

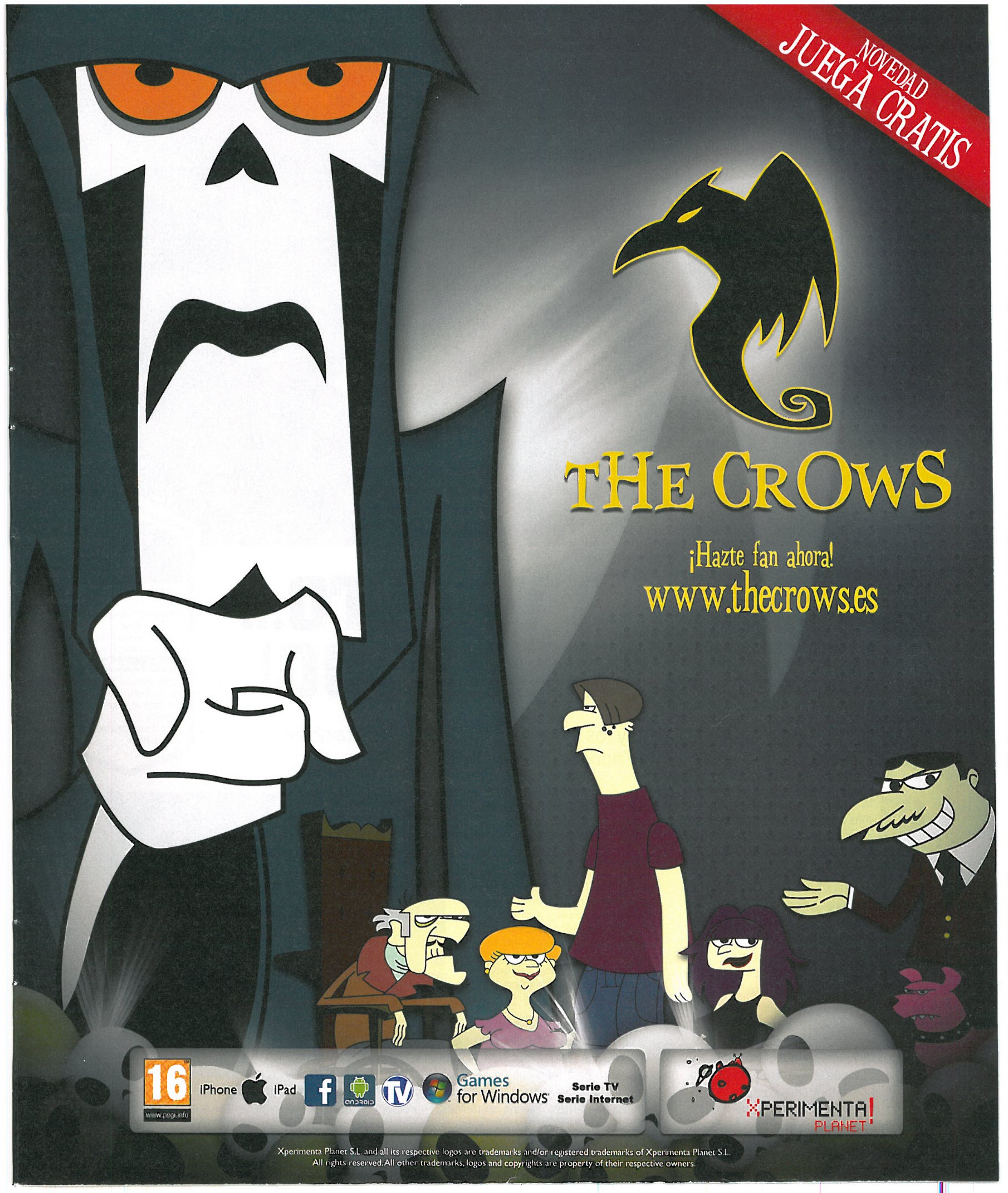


- La gran cantidad de habilidades con las que cuenta Cole.
- El alto ritmo de juego.
- Los poderes son todo un espectáculo.
- El editor de misiones.

Arriba y abajo

- El sistema de karma es excesivamente simplista.
- En general es demasiado continuista.
- Algunos fallos técnicos.

ES UN ESPECTÁCULO CONTINUO, TANTO POR SU RITMO DE JUEGO COMO POR LOS PODERES


NOVEDAD
JUEGA GRATIS
THE CROWS
¡Hazte fan ahora!
www.thecrows.es
16
www.pegi.info
iPhone
iPad
android
TV
Games for Windows
Serie TV
Serie Internet
XPERIMENTA! PLANET
Xperimenta Planet S.L. and all its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Xperimenta Planet S.L.
All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

EL REY HA VUELTO... ¡Y ESTÁ CABREADO!

>Divertido de principio a fin.
>Modo para un jugador de lo más longevo.
>Chistes y bromas casi a cada segundo de juego.

Arriba y abajo

>Técnicamente mejorable por momentos.
>El ritmo de juego tiene altibajos.
>Haber esperado tanto para recibirlo.

¡Dios salve al Rey! Duke ha vuelto y los aliens con forma de cerdo también. Que se preparen que van a recibir 'hondonadas' de hostias...

Hubo un tiempo en que todo era más simple para el mundo del videojuego. Bastaba con un puñado de píxeles, un mapeado claro y una musiquilla pegadiza para conseguir alcanzar el éxito. Aquellos fueron los tiempos dorados de *Duke Nukem*, que con su versión en primera persona consiguió tocar el cielo de las leyendas del ocio interactivo. Por desgracia esa época pasó, y con ella vinieron los problemas. Conforme avanzó la tecnología, Duke se fue quedando atrás por dificultades en el desarrollo de su siguiente entrega. Al menos hasta hoy, cuando tras 12 años de desarrollo por fin conseguimos volver a ver, jugar y disfrutar de este antihéroe socarrón y machista que tanto nos gusta.

Así nos encontramos ante *Duke Nukem Forever*, un shooter frenético que mezcla mecánicas de la vieja escuela con tendencias más actuales, pero siempre con mucho sentido del humor y un tono no apto para menores de 18 años. Así, se cruzarán por la pantalla decenas de aliens diferentes, cerdos mutantes, extraterrestres de tres pechos, gemelas succionadoras, stripers ligeras de ropa... El objetivo es claro, acabar con todo lo que se mueva. Obviamente no todo es tan simple, ya que el título nos pondrá en mil y una situaciones diferentes durante la prolongada campaña que presenta (más de 15 horas de juego).

Sube a bordo

A PIE Y ANDANDO

Una de las constantes en la aventura son los cambios en nuestro método de transporte. Tan pronto controlaremos un cochecito de radio control como un camión de gran tonelaje o un jet-pack (entre otras muchas sorpresas). Por supuesto no se quedarán de lado los momentos torreta a los que tan acostumbrados estamos en los últimos tiempos. ¡Armado hasta los dientes oiga!





UN MONTÓN DE 'MINIDUKES' para la diversión del modo multijugador.



"TÚ DISPARA Y ENTRETENLE. Luego mueres y yo me llevo toda la gloria y las cachondas."



COMO YA OS DIJIMOS, habrá niveles de conducción, aunque no son demasiado épicos.

EL DUKE HA VUELTO Y ESPERAMOS QUE SEA PARA QUEDARSE



LOS ALIENÍGENAS COMETEN LA felonía de robarnos a las mujeres. Una afrenta que solo Duke puede solucionar.

Se mezclan momentos de acción 'non-stop' con otros más pausados en los que incluso hay sitio para pequeños puzles. Por si no fuera suficiente, también nos veremos reducidos en tamaño, conduciremos vehículos de todo tipo –aéreos y terrestres-, visitaremos locales de dudosa moralidad... En este aspecto pocas pegas hay que ponerle a este shooter, que consigue con creces su objetivo más importante, entretenernos.

Sin embargo, no es perfecto, ya que en su diseño se notan altibajos, quizá culpa del largo proceso de desarrollo. De este modo se mezclan escenas frenéticas con otras que consiguen aburrirnos por su ejecución o por un mal planteamiento de inicio. Por suerte, la tónica general es de diversión, lo que no quita que estemos hablando de un título mejorable. Lo mismo ocurre con su apartado gráfico, brillante por momentos, pero no tan espectacular como los últimos títulos de acción en primera persona.

Por último, nos quedaría comentar el modo multijugador, divertido e interesante, pero nada especial que añada excesivo valor a la experiencia de juego. Traslada mecánicas ya conocidas al universo del Duke y poco más, ofreciendo un extra de diversión intrascendente. ■

Interferencias



DUKE NUKEM 3D | QUAKE IV | LOS ALBÓNDIGAS

360 PS3 PC



Duke Nukem Forever

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Gearbox**
Editora: **Take Two**
Precio: **60,95€ (360,PS3); 50,50€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1**
Online: **SÍ**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.6 | Sonido 8.7
Jugabilidad 9.0 | Adicción 9.0

Nota final



La opinión

UN DIVERTIDO TÍTULO de acción, que no por largamente esperado llega a decepcionar. Gustará a los fans del personaje y a todos aquellos que disfrutan de los juegos de tiros sin complicaciones. El Duke ha vuelto y esperamos que sea para quedarse.



Por Juan 'Xcast'

PC PS3 360 DIRT 3

'SASAR', JUEGAZO, SE ABRÉ... ¡A RAS!

Con la firme pretensión de convertirse en el mejor título de rallies de la historia llega la novena entrega de Colin McRae, ya sin el nombre de la difunta leyenda del volante. Un homenaje en toda regla.

Juegos de conducción hay muchos, pero títulos de carreras que valgan la pena encontramos muy pocos. En este último grupo de elegidos siempre se guarda un lugar de honor a cada creación cocinada en el horno de Codemasters, un estudio británico que comenzó a inscribir su nombre con letras de oro gracias a juegos como *Colin McRae Rally*, en 1998. Y es precisamente esta franquicia, 13 años después, la que vuelve a ocuparnos en estas líneas, repletas de elogios.

Por el camino ha cambiado de nombre, e incluso de protagonista —en favor de Ken Block—. Hasta su estilo se ha adaptado a los tiempos que corren para mostrar la cara más agresiva y extrema del deporte de las cuatro ruedas. Sin embargo, en el fondo sigue siendo ese frenético arcade que conseguía meternos de lleno en cada prueba, gracias a una gran física de conducción, un control extraordinario y el punto justo de simulación para no desesperar a los menos exigentes.

Sin embargo, quedarnos en esto no sería hacer justicia a uno de los lanzamientos más intensos de lo que llevamos de 2011. En *Dirt 3*



>La gran variedad de opciones del modo online.
>La diversidad de opciones de carrera y vehículos.
>Apartado gráfico de máximo nivel.
>La vuelta de la pantalla partida.

Arriba y abajo

>Sistema de repeticiones deficiente.
>Los comentaristas resultan cansinos.



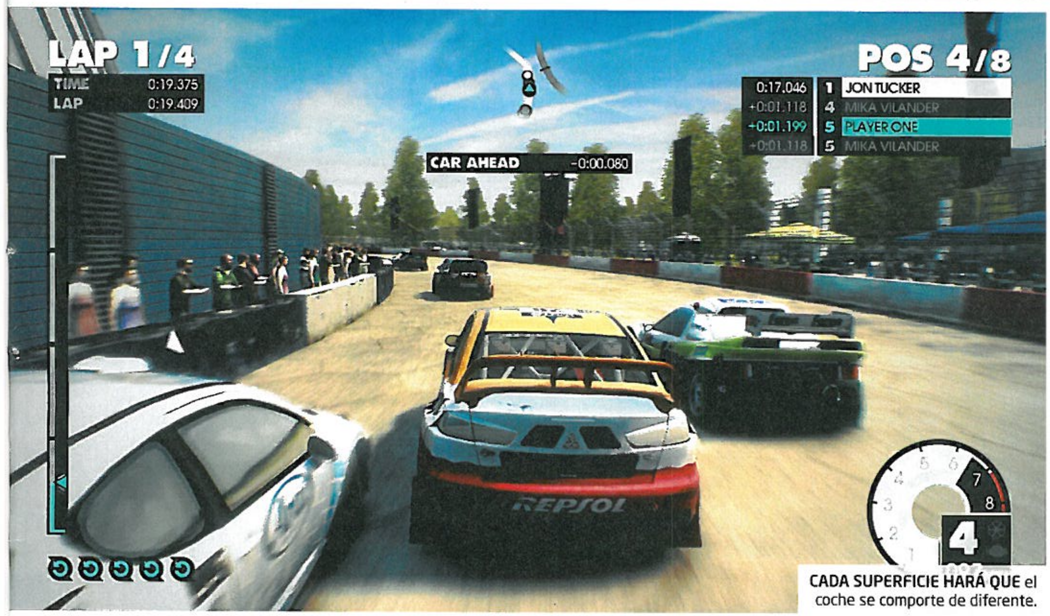
Youtube

REPETIR ES PODER

El sistema de repeticiones de Dirt 3 permite subir nuestros videos a Youtube. Sin embargo, se trata de un sistema de lo más limitado, ya que solo permite colocar en la red segmentos de 30 segundos. Esto, añadido al hecho de que no se permite salvar en el disco duro nuestras mejores carreras para posteriores visualizaciones, hace que quede por detrás de sus competidores en este aspecto.




¡VUELA COCHECITO, VUELA! Los choques serán realistas.



CADA SUPERFICIE HARÁ QUE el coche se comporte de diferente.

Multijugador

MÁS RICO QUE EL TIO GILITO

En ocasiones, en este tipo de títulos parece que el modo multijugador es poco más que una traslación de la experiencia en solitario. Dirt 3 se desmarca de esta tendencia gracias a sus amplias posibilidades de juego competitivo, que incluso llegan a exceder las que se ofrece en el modo carrera. Así, encontraremos modos no disponibles de otra manera. Nos referimos a las jam session, el modo de capturar la bandera o la gymkhana para 8 jugadores simultáneos. Y esto, sin contar con las opciones clásicas.





NO ES PERFECTO, PERO SE ACERCA A LA GENIALIDAD

hay mucho más. Podríamos empezar por la gran variedad que presenta, dejando atrás el estigma de 'juego de rallies' para convertirse en un título todo terreno. Encontraremos pruebas cara a cara, carreras a varias vueltas, tramos cronometrados, gymkhanas freestyle al más puro estilo skate... Incluso la diversidad de vehículos es también de lo más extensa, en cuanto a clases. La intención del equipo de desarrollo ha sido que cada uno de los eventos que encontremos aporte algo fresco y divertido, con el fin de conseguir mantenernos enganchados durante las cuatro temporadas del modo para un jugador. Consigue este objetivo e incluso nos hace quedarnos con ganas de más —por no ser demasiado largo.

Es entonces cuando aparece la amplia variedad de modos multijugador, que permiten disputar partidas tanto a través de internet como a pantalla partida, con nuestros amiguetes en directo. Se permite incluso la filigrana de permitirnos subir directamente a youtube.com nuestros videos y repeticiones, aunque nos habría gustado algo más de detalle a la hora de editar estas ristras de imágenes en movimiento.

A todo esto hay que añadir un manejo excelente y una curva de aprendizaje más que correcta. Esto, unido a la profundidad de las opciones de configuración, permiten que los jugadores puedan modificar la experiencia de juego desde el simple pasacalles hasta la conducción casi realista. La guinda del pastel es un apartado técnico excelente, que consigue exprimir las posibilidades de la actual generación de consolas. Veremos circuitos repletos de detalle, condiciones climatológicas de lo más espectacular, vehículos con daños dinámicos, una tasa de imágenes constante...

Sin embargo, no se ha sabido elegir con demasiado acierto el acompañamiento musical, así como los efectos sonoros, que acaban resultando algo cansinos. Sin embargo, hemos de decir que el doblaje a nuestro idioma es más que correcto, lo que redondea un título que no es perfecto, pero que se acerca mucho a la genialidad. ■

Interferencias

TONY HAWK'S PRO SKATER — DIRT 2 — FORZA MOTORSPORT 3

PC · PS3 · 360



DIRT 3

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **60,95€ (PS3 y 360) 40,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**  **Voces**

Pegi

12

www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.3 · Sonido 8.5
Jugabilidad 9.0 · Adicción 9.1



Nota final


9.2

La opinión

NO ESPERÁBAMOS QUE los Codies bajaran los brazos en esta tercera entrega y así ha sido. Estamos ante un gran juego de conducción, apto tanto para aquellos que se recrean con cada curva como para aquellos que simplemente se divierten con llegar a la meta.



Por Juan 'Xcast'

360 PS3 PC ALICE: MADNESS RETURNS

TRAS LOS PASOS DEL CONEJO BLANCO

Plataformas y acción de lujo en uno de los escenarios literarios más universales, pero con el filtro obsceno y desquiciado del genial American McGee.

- >El diseño y la ambientación.
- >Impresionante banda sonora y voces dobladas al castellano.
- >La variedad de sus niveles y su enorme jugabilidad.

Arriba y abajo

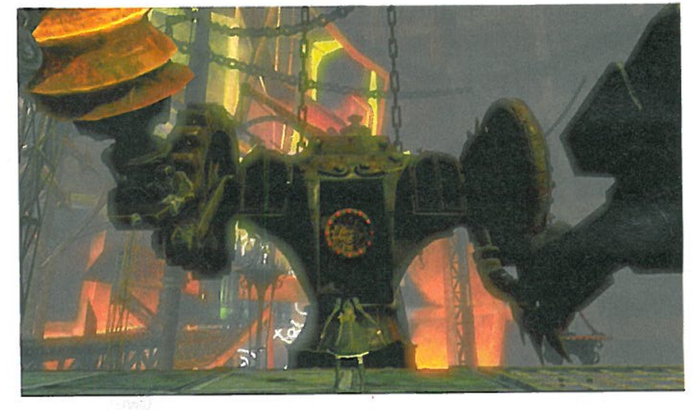
- >Algunos tiempos de carga son algo extensos.
- >A veces repite enemigos hasta la saciedad.

Ya os hablamos el mes pasado de muchas de las bondades y genialidades de este *Alice Madness Returns*, así que vamos a intentar no repetirnos. Sólo insistiremos en que se trata de una auténtica superproducción, un juego de plataformas adulto, cargado de acción y con un guión y una ambientación exquisita. Y si encima te gusta la iconografía y la magia de 'Alicia En el País de las Maravillas', entonces se te va a ir la olla.

Partiendo del sangriento y desquiciado guión del título original (aquel que salió a la venta en el año 2000) volveremos ahora a encarnar a la pobre Alicia, aún atormentada por sus visiones, paranoias y, sobre todo, por su tormentoso y trágico pasado. Precisamente para poner orden en su memoria y su desquiciada mente, Alicia se verá obligada a volver al País de las Maravillas. Y aquí comenzará de nuevo un viaje por la locura que llevará a la adolescente Alicia a luchar, literalmente, contra todos sus fantasmas.

Nada más escurrirnos de nuevo por el agujero del conejo, nos encontramos con un mundo 3D enorme, loco y sumamente bello. Al menos los primeros niveles, que son los que más recuerdan al relato original de Carroll. Pero es que algo va mal en el País de las Maravillas, y todo se vuelve peligroso, sangriento, repulsivo y desagradable.

Hasta seis capítulos enormes conforman esta nueva aventura (y ponle entre 2 y 3 horas para resolver cada uno), que saltará del País de las Maravillas al 'mundo real', por las decadentes y sucias calles del East End londinense contemporáneo de la pequeña Alice Liddell. Todo con la intención de ir recupernaod recuerdos del pasado, que, una vez unidos desvelarán el misterio de la vida y los traumas de Alicia.



UN ENEMIGO FINAL GIGANTESCO nos espera pero, como todo en el submundo, nada es lo que parece.

Además de la impresionante ambientación, el increíble trabajo artístico y el ge-



AYUDAR AL SOMBRERO NOS abrirá algunas puertas y, seguro que nos invita a una taza de té.

EXPLORACIÓN, PLATAFORMAS DE TODOS LOS COLORES Y COMBATES EN UN MUNDO HERMOSO Y DESQUICIADO



ALICIA PUEDE DAR DOBLES saltos en medio del aire y planear con su falda.

LOS SOLDADOS DE LA reina de corazones no son demasiado amables.

nial doblaje al castellano, lo primero que nos sorprende del juego es su endiablada jugabilidad. Estamos ante un típico plataformas 3D, pero extremadamente adulto, complejo y variado. Los locos enemigos del País de las Maravillas y sus absurdos mundos hacen el resto. Pero ayuda mucho la personalidad de Alicia, su enorme catálogo de movimientos y piruetas y sus habilidades y armamento para el combate. El juego nos deja solventar los enfrentamientos de múltiples maneras y nos permite resolver sus cientos de puzzles y plataformas a nuestro gusto. Incluso existe un sistema de mejora de las armas (la espada vorpal, el molinillo de pimienta, el caballito de madera...) que multiplica las opciones de personalización.

Los personajes de la novela van poblando los diferentes niveles, pero con unos papeles muy diferentes a los que conoces: el lirón, la liebre de Marzo, el sombrerero, la falta tortuga, la Duquesa, la morsa y el carpintero. Todos crean una historia impresionante en un mundo desquiciado.

Además de las fases de 'plataformeo' 3D y los combates de todo tipo, el juego mezcla algunas fases propias de otros géneros, como los puzzles, algunas fases de disparos en primera persona, otras como un juego de acción de scroll horizontal y algunas otras de 'deslizamiento'. Una especie de mezcla genial que aceptamos sin problemas y que enriquece el juego. Además, como buen plataformas, el juego está plagado de lugares para explorar, extras que desbloquear y, sobre todo, objetos que recoger y coleccionar. Realiza las misiones secundarias y vuélvete loco para encontrar todos los morritos de cerdo pimentados, las botellas, los recuerdos perdidos, etc. Conseguirás desbloquear un montón de materiales extra. Como por ejemplo los vestidos de Alicia, tiene uno para cada nivel y, desde luego, hay que felicitar a su gótico y oscuro diseñador personal. ■

Interferencias



ZELDA — ALICIA — PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

Alice: Madness Returns

PS3 PC 360



Alice: Madness Returns

Género: **Acción/ Plataformas**
Desarrolladora: **Spicy Horse**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **64,95€ (PS3, 360) 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** **Voces**

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos 9.0 | Sonido 9.1 | Jugabilidad 8.7 | Adicción 8.8

Nota final



9.0

La opinión

OTRA VEZ UNA aventura terrorífica e hipnotizante inspirada en el universo de Alicia. Bien acabado, con un diseño extraordinario y generoso en su duración. Y además, incluye el juego original.



Por G. Maeso

UN PUÑADO DE OSCURAS MAZMORRAS PARA DOS

Un juego muy ambicioso que mezcla acción más moderna con la fantasía medieval típica de los clásicos juegos de rol. Un juego que brilla jugando acompañado.

Hemos seguido el proyecto de Bethesda e Inxile con mucha atención desde que fue anunciado y, aunque es verdad que el título tiene algunas sombras, el resultado final es bastante satisfactorio.

Para que os hagáis una idea, el juego rezuma fantasía medieval y espíritu rolero por los cuatro costados. Un elogio a los combates, a los monstruos, al uso de la magia y a las eternas, profundas y laberínticas mazmorras que todos amamos. Pero todo con una jugabilidad y un planteamiento de acción moderna. Imagínate un *Gears of War* con trasgos y elfos, y estarás visualizando bien lo que es *Hunted*.

El juego cuenta la historia de dos inseparables héroes, el guerrero humano Caddoc y la arquera elfa E´lara. Dos personajes complementarios que ya nos avanzan que el juego está diseñado para jugar en cooperativo, ya sea en pantalla partida o a través de conexión online. Los dos héroes tienen que abrirse paso a través de unos muy trabajados escenarios (pueblos, ciudades, oscuras mazmorras...) y enfrentarse a todo tipo de



LA BRUTALIDAD y las escenas sangrientas son una constante en el juego. Un detalle interesante es que los personajes se van llenando de sangre de sus víctimas según avanza el juego.

LOS PERSONAJES TIENEN QUE COLABORAR PARA AVANZAR Y PARA RECUPERAR SU SALUD

360 PS3 PC

Hunted: The Demon's Forge

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Inxile Ent.**
Editora: **Bethesda**
Precio: **59,95€ (360,PS3); 49,95€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi
18
www.pegi.info

LOS DOS PERSONAJES TIENEN una divertida relación amor-odio.

E'LARA ES UN PERSONAJE genial para mantener las distancias.

>Experiencia cooperativa.
>El doblaje al castellano es un lujo.
>El editor de niveles y mazmorras.
>El combate y coberturas.

Arriba y abajo

>Gráficamente está un poco anticuado.
>Nos hemos encontrado con algunos problemas físicos. Poco importantes.



Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.7	8.8	8.0	8.2

El Crucible

CREA TUS MAZMORRAS

Si ya has acabado la campaña de un jugador y en modo cooperativo (en sus cuatro dificultades). Tal vez ya no quieras volver a rejugarlo. Pero para seguir jugando a Hunted sus desarrolladores han añadido el *Crucible*, una poderosa herramienta para crear tus propios niveles, tus propias mazmorras, eligiendo hasta el número de enemigos que acudirán en oleadas. Y puedes jugar a ellas tú solo, en cooperativo, compartirlas online, etc. Diversión sin fin.

Nota final



enemigos. Las flechas de la elfa desde la distancia son el complemento perfecto para las embestidas cuerpo a cuerpo del guerrero.

Además del combate, con coberturas, un par de ataques básicos y la posibilidad de disparos a distancia, el juego también incluye la magia. Los personajes irán recogiendo unos cristales a través de los escenarios que les servirá para comprar habilidades mágicas. Estas se representan en unos sencillos pero útiles arboles de habilidades. así, con la elfa o el guerrero, podemos ir configurando nuestro estilo de juego: más potencia a las armas o a la magia físicas, etc. También, uno de los elementos que más nos ha gustado es que encontramos todo tipo de armas, así como complementos de ropa y armaduras por todo el mapeado (de los enemigos muertos) y podemos ir cambiándolas a voluntad, para conseguir así un personaje más a nuestro gusto.

Los niveles mezclan muy bien aspectos de exploración, con algunos interesantes puzles y, sobre todo, muchos combates con geniales enemigos finales. Y en todos ellos es fundamental la colaboración entre los dos personajes. esto consigue una jugabilidad muy interesante y unos niveles muy adictivos. Las principales pegas las hemos encontrado en el acabado de algunos de sus gráficos, en las animaciones de algunos personajes y algunos fallos físicos que hacen que desluzca un poco.

EL JUEGO LLEGA DOBLADO AL CASTELLANO

Interferencias



GEARS OF WAR


DUNGEOS & DRAGONS



ARMY OF TWO

La opinión

UN MUY RECOMENDABLE título para disfrutar en compañía de pura acción con toques de rol. El genial diseño de las aterradoras mazmorras invita a sumergirse con un colega y disfrutar.


Por Gus Maeso



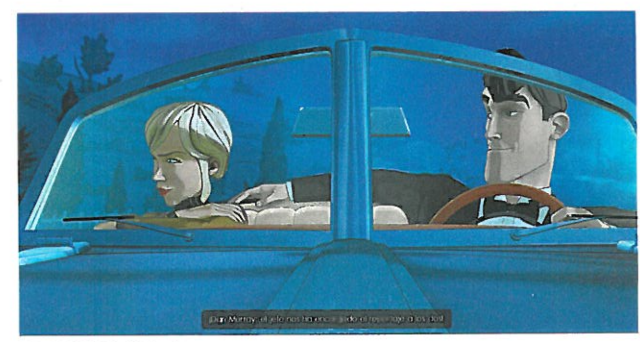
PC HOLLYWOOD MONSTERS 2

CUANDO LOS MONSTRUOS SON 'GENTE NORMAL'

Una de las aventuras gráficas más recordadas en nuestro país estrena segunda parte catorce años después. Y está a la altura de la primera.

La experiencia se nota. Péndulo Studios lleva trabajando en el género de las aventuras gráficas desde su nacimiento, en 1994 y con cada nuevo juego que lanzan, este es el séptimo, depuran su fórmula un poco más. De hecho, tal y como ellos nos confesaron en una reciente entrevista de la que te hablamos en la sección de actualidad, *Hollywood Monsters 2* no es un remake del primero, ni una continuación, sino el juego que quisieron hacer en su día y que la tecnología, la inexperiencia y las circunstancias del público y del mercado no les permitieron hacer.

La historia arranca con la gala de entrega de los premios al cine de terror, que Dan Murray y Liz Allarie, los protagonistas, deben cubrir para su periódico. Él es un carismático periodista deportivo que ha sido degradado y ella una inexperta reportera. Él es sarcástico y vago, ella tiene todas las patologías psíquicas que te puedas imaginar, desde Síndrome de Asperger a desdoblamiento de personalidad. Y ambos se verán envueltos en una trama que implica al magnate William A. Fitzrandolph, dueño de la importantísima productora de cine de terror MKO. Puzle a puzle, hilo a hilo, descubriremos que hay muchas cosas turbias en lo que a priori parece un cambio de política en la productora: de terror a cine familiar, pero con monstruos por todos lados. Una historia sin complicaciones pero contada con un gran ritmo y con picos de emoción muy acentuados que nos engancharán al ratón muy a menudo.



LIZ ALLAIRE A LA izquierda, Dan Murray a la derecha. Son los dos protas y personajes controlabes.







COMO EN EL RESTO de aventuras de Péndulo, el aspecto gráfico 'cartoon' y cargado de detalles es una seña.

A LA DERECHA, WILLIAM A. Fitzrandolph, un magnate del cine de terror y, a la vez, un monstruo.

>La historia, repleta de humor.
>Un excelente doblaje.
>Muchos puzles son una maravilla.
>El aspecto gráfico.
>Su bajo precio.

Arriba y abajo

>En el aspecto jugable no se sale nada de los parámetros establecidos en el género de las aventuras point' click.

LA CAJA DEL JUEGO incluye la Guía Oficial y el primer juego de la saga, y a un precio ridículo: 19,95 €.

Hollywood Monsters 2 es una aventura gráfica al uso y, quizá, esa es su principal pega. El juego ha sido creado para agradar a un público muy determinado, el amante del género de toda la vida, y eso repercute de manera negativa en la innovación del juego, que es prácticamente inexistente. Al final, estamos ante una sucesión de puzles hilados por una historia y eso, en el aspecto jugable, es lo que te vas a encontrar.

Sin embargo, casi todos los elementos del título están a una gran altura. Quitando algún puzle que nos ha parecido algo ilógico -o eso o es que nosotros somos muy malos- la mayoría de ellos rebosan originalidad, humor y coherencia. Un ejemplo: en el segundo capítulo torturaremos, con consentimiento, a un pobre monstruo con grandes dotes poéticas para que nos suelte unas buenas frases cargadas de dolor y deshazón que luego poder copiar en un test en el que tenemos que demostrar que nos da igual la vida.

Y si algún puzle se te atraganta hasta la desesperación, el estudio ha incluido, como en los *Runaway*, un sistema de ayudas basado en pistas relevantes pero no explícitas que puedes elegir si ver en cualquier momento y que puedes activar o desactivar en función de la dificultad.

El elenco de personajes también está a una gran altura, con especial atención a Liz. Sin quererlo, ella es la auténtica protagonista del juego, gracias a su profunda personalidad, una mezcla de demencia y lucidez muy acentuadas. Sin duda, uno de los mejores personajes que hemos visto en aventuras gráficas en los últimos años. A todo esto hay que unir uno de los sellos característicos del estudio: el enorme número de guiños y referencias: desde el parecido de Dan con Mat Dillon a frases extraídas de 'Blade Runner' o 'Con Faldas y a lo Loco', pasando por menciones a conjuros de 'Harry Potter', nombres de personajes que recuerdan a films de Ingmar Bergman o versos de T.S. Elliot.

Y todo ello, bajo un diseño artístico sobresaliente y cargado de detalles, con unos personajes que se mueven bajo un motor cell-shading correcto y un doblaje excelente al castellano, con docenas de voces diferentes. ■

EL DOBLAJE Y EL DISEÑO ARTÍSTICO SON BRILLANTES

PC



Hollywood Monsters 2

Género: **Aventura gráfica**
Desarrolladora: **Péndulo Studios**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,99 €**
Dispositivos: **No**
3D: **No**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	8.5

Nota final



La opinión

UNA AVENTURA GRÁFICA muy clásica a la que le falta innovación pero le sobra calidad. La segunda parte de Hollywood Monsters supera a la primera y se sitúa como uno de los mejores juegos del género que podrás ver este año.

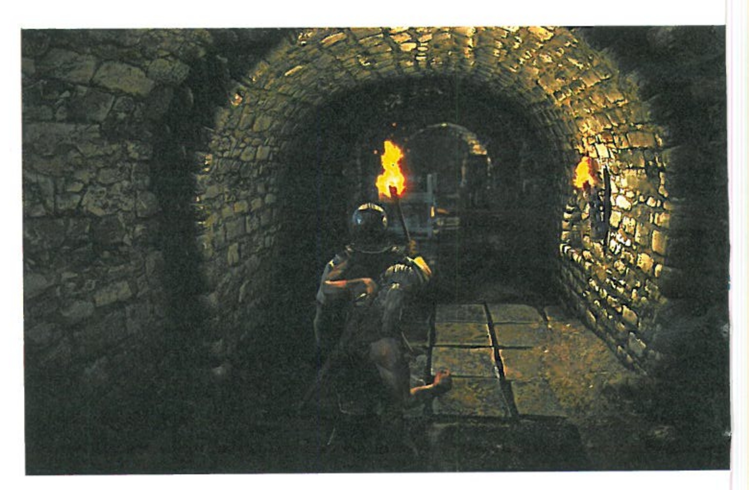


Por Dave Navarro

PC THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

UNA AVENTURA ÉPICA QUE SUPERA AL ORIGINAL

The Witcher 2 es uno de esos juegos que cuenta con todas las bazas para convertirse en un clásico, algo que se deja ver desde que juegas el tutorial



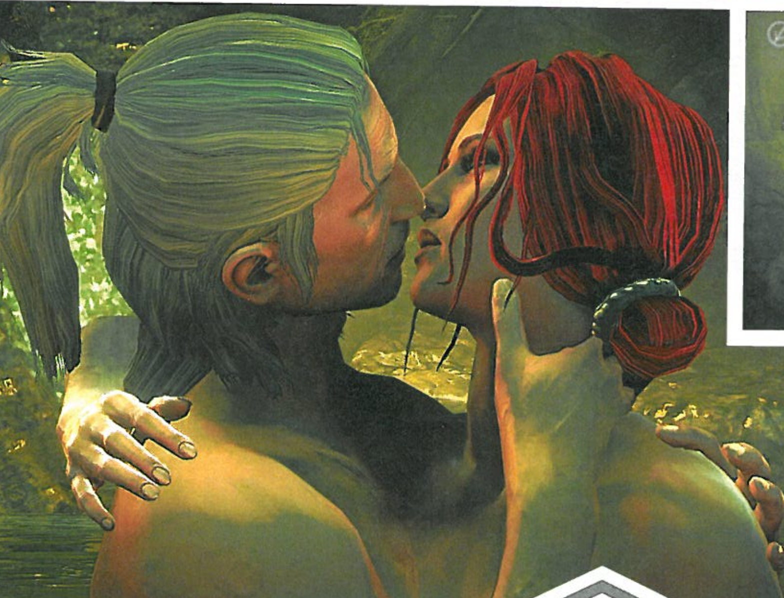
Si eres un amante de los juegos de rol, sal corriendo a la tienda a comprar ***The Witcher 2*** antes de que se agote. Si el género no es tu fuerte, dale una oportunidad. Este es de esos videojuegos capaces de hacerte cambiar de opinión. Hay veces que basta con jugar el poco tiempo que te lleva el tutorial para darte cuenta de que tienes en las manos algo especial. La nueva obra de Projket RED es sin duda uno de ellos. The Witcher se convirtió por méritos propios en uno de los mejores juegos de 2007, y no son pocos los que pensaban que ésta segunda parte se limitaría a aprovechar el tirón y contentaría, sin esforzarse mucho, a la base de seguidores ya creada.

Nada más lejos de la realidad. Un cuidado guión, un sistema de control completamente renovado y una profundidad en los personajes de las que se ven pocas veces hace que ***The Witcher 2*** se coloque un escalón por encima de su predecesor y haga que merezca la pena la inversión. Lo primero que les va a llamar la atención a los fans de la saga es el ya comentado sistema de control. Mucho más cercano a los juegos de acción que en la anterior entrega, nos va a permitir resolver los combates con agilidad, y combinar los ataques de espada y magia de forma casi automática. Este sistema se convierte en punto a favor que acercará al juego a un público

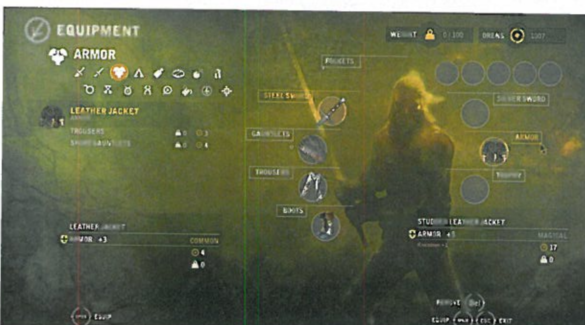
UNO DE LOS MEJORES JUEGOS QUE SE PUEDE ENCONTRAR PARA PC EN MUCHO TIEMPO.




ALGUNAS MISIONES DE ASEDIO a fortalezas junto a otras de infiltración ayudan a romper la monotonía de los combates



ALGUNAS ESCENAS SON MUY subidas de tono. Por eso, y no sólo por las vísceras, es un juego recomendado sólo para adultos.

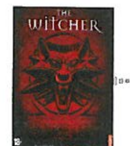





LAS TEMIBLES BESTIAS QUE nos vamos a encontrar serán combatidas a base de espada y magia.



Interferencias



THE WITCHER


DIABLO II


ASSASSINS CREED II

>Su nuevo sistema de combate lo hace más ágil.
>Venera todos los elementos del rol clásico.
>La ajustada dificultad y su curva de aprendizaje juegan a su favor.

Arriba y abajo

>A veces peca de una optimización no del todo afinada..
>Aunque lo vale, el precio es algo elevado.

que busque algo más, además de al habitual. Otro de los grandes puntos destacables de la aventura es la cuidada trama de la que hace gala. Constantemente nos veremos obligados a tomar decisiones, a veces nada fáciles, que afectan directamente al desarrollo de la aventura. Cuatro formas distintas de empezar nuestras andanzas y hasta dieciséis finales diferentes dotan a *The Witcher 2* de un alto factor de rejugabilidad, algo muy de agradecer. Los personajes secundarios, al contrario que pasa en otros juegos del estilo, no son simples comparsas, y tal como pasa en las novelas de Andrzej Sapkowski, tienen una profundidad y una importancia en la historia que le dan un plus de calidad al producto final. No hay personajes del bien ni del mal. No hay decisiones buenas o malas. Simplemente tendrás que decidir de qué lado estás en un mundo en el que cada facción tiene sus razones. Un apartado técnico que quizá podría estar algo más pulido, no llega a empañar en ningún momento la experiencia. *The Witcher 2* es una aventura adulta, compleja y que tal y como ocurre en los libros del escritor polaco en los que está basada nos hará vibrar y a veces incluso sentirnos culpables de nuestros actos. Joyas así no se dan muy a menudo por lo que jugar a estos juegos se convierte casi en un ejercicio de responsabilidad.

PC



The Witcher 2

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Projekt RED**
Editora: **Bandai / Namco**
Precio: **50,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.6
Jugabilidad	**Adicción**
9.7	9.8

Nota final


9.7

La opinión

LLEGA COMO UNO de los tapados del año y lo hace para entrar por la puerta grande. Un juego que se va a convertir por méritos propios en uno de los mejores para PC hasta la fecha. Un título de rol que muchos aficionados al género estaban esperando. Aire fresco para los amantes de la fantasía.



Por Ángel Llamas



3DS THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

>La renovación gráfica del juego es portentosa.
>El nuevo control usando la pantalla táctil.
>Una de las historias épicas más atractivas.
>BSO es una obra maestra

Arriba y abajo

>No llega a aprovechar todas las característas de 3DS (ni la conectividad, ni el 3D más allá del aspecto gráfico).

LLEGA EL REMAKE MÁS DESEADO DE LA HISTORIA

La obra culmen de Nintendo 64 llega para catapultar las ventas de 3DS en todo el mundo y demostrar que ya se hacían juegos con guión hace más de diez años.

Cuántas veces habrán preguntado a Miyamoto (y a Aonuma) si habría un remake del que es considerado como uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos? Infinitas veces. Infinitas veces ellos respondieron que no era el momento. Pero Miyamoto vio la 3DS, lo que podía hacer y dijo a su equipo 'Quiero ver Hyrule en 3D'. Y así empezó todo de nuevo. Se creó Hyrule en 3D para satisfacer esa necesidad casi infantil del mandamás de Nintendo, con permiso de Iwata, y Miyamoto no se pudo resistir a lo que estaban viendo sus ojos. Lo mostró en el E3 del 2010 y la todo el mundo cayó rendido. Por fin, había llegado la hora: Volveríamos a Hyrule, volveríamos a jugar a *Ocarina of Time*.

Quien no lo haya jugado hasta la fecha, porque en 1998 fuese mucho más de *Final Fantasy* y odiase a muerte al rubito de orejas puntiagudas de *Zelda*, porque fuese demasiado joven, o porque le pasase de largo el juego, tiene ante sí una de las historias mejor relatadas de todos los tiempos.

La historia de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* retoma un concepto básico de la literatura como es el viaje del héroe, es una aventura a la altura de la Odisea de Homero o del mucho más reciente viaje de Frodo en El Señor de los Anillos de Tolkien. Al igual que ocurre en Star Wars con Luke, el héroe, Link, es un héroe inesperado, de proceden-

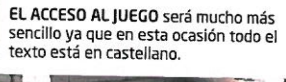


Más contenidos

CREÍAS QUE LO HABÍAS JUGADO YA...

Los jugadores más avanzados seguramente se hiciesen con aquella versión de *TLoZ: OoT* que apareció para GameCube en Europa y que se llamó MasterQuest. Consistía en una reproducción del juego con todos los mapas al revés y el nivel de dificultad algo mayor. Esa versión viene dentro del juego de 3DS. Del mismo modo se ha creado el modo Boss Challenge para enfrentarnos a los jefes finales en un modo arena.


TODOS LOS MOMENTOS ÉPICOS del juego vienen acompañados de una banda sonora excelente.


EL ACCESO AL JUEGO será mucho más sencillo ya que en esta ocasión todo el texto está en castellano.



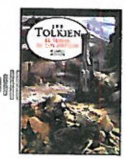

AUNQUE NO LO CREAS, merece la pena ir a Youtube y ver algún vídeo para comparar el aspecto del juego.

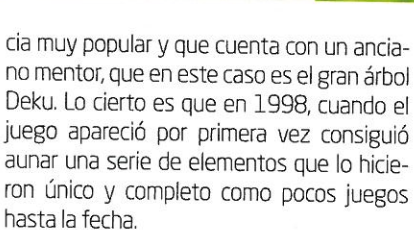
OOT 3D RESUELVE ESE ANHELO DE ALGO MÁS PROFUNDO EN 3DS

Interferencias


TLOZ: OCARINA OF TIME


STAR WARS


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



cia muy popular y que cuenta con un anciano mentor, que en este caso es el gran árbol Deku. Lo cierto es que en 1998, cuando el juego apareció por primera vez consiguió aunar una serie de elementos que lo hicieron único y completo como pocos juegos hasta la fecha.

Es precisamente el hecho de haber tenido un pasado tan glorioso lo que hacía que mirásemos con recelo esta nueva versión. De hecho, en el primer vistazo que tuvimos del mismo en la presentación europea de la consola, nuestra impresión fue pobre con respecto al resultado. Con la versión final y tras haber podido disfrutar del juego en todo su esplendor y en mayor profundidad que las fases de exploración en el bosque de Hyrule que tuvimos a nuestro alcance en la primera prueba, podemos decir que, efectivamente, es el juego que hace que tener una 3DS tenga sentido.

En primer lugar lo consigue porque el juego es una aventura excelente de la que ningún jugador se quiere separar una vez que se adentra en ella. Hasta el momento todos los juegos que han salido en 3DS eran de consumo express y *Ocarina of Time 3D* resuelve ese anhelo de algo más profundo e intenso. La carga emocional del juego colabora en esa sensación de relación estrecha con el juego y sus personajes.

Pero además, el juego ha sabido adaptarse a la consola a la perfección. Los cambios afectan a muchos aspectos. Nos gustaría destacar que gráficamente hay una evolución tanto en los modelados y animaciones de los personajes como en los propios colores, mucho más brillantes para una generación en la que las pantallas ofrecen mucha mayor definición y exigen menos trucos que oculten defectos como sí hacía la versión de Nintendo 64. La experiencia de vivir la aventura en 3D es todo un aliciente, aunque hay que decir que no afecta para nada al juego. Sí que afecta, sin embargo el uso del giroscopio cuando queremos disparar en primera persona con el arco, el tirachinas o simplemente mirar alrededor para encontrar secretos ocultos. Otra de las grandes mejoras del juego ha sido utilizar la pantalla inferior, tanto para incluir los mapas, como los inventarios y menús de una forma no solo accesible, sino muy intuitiva gracias a que se trata de la pantalla táctil.



EL MAPA HA GANADO con el paso del tiempo al incluir punto de entrada y posición.

Tales mejoras, si bien parecen obvias, facilitan el juego de una forma escandalosa, como también lo hace el hecho de que los textos aparezcan por primera vez en castellano, pero compendiadas en un solo cartucho y sobre la 3DS de Nintendo se convierten en un juego excelente. Una versión mejorada de aquel de 1998 a la que solo le falta el ingrediente de originalidad que sí tuvo entonces y que de haberse dado en esta ocasión nos harían estar hablando de nuevo de uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Lo que es seguro es que se trata del mejor juego que hemos podido ver en 3DS, a pesar de no sacar partido a muchas de las funciones de la consola. ■


LA EXPLORACIÓN DE LAS mazmorras será una de las grandes tareas del juego.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

3DS



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Nintendo EAD**
Editora: **Nintendo**
Precio: **45,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	10
Jugabilidad	**Adicción**
9.2	10

Nota final


9.5

La opinión

DAR UNA OPINIÓN sobre el que es considerado uno de los mejores juegos de la historia que se recrea y adapta para una nueva consola exige que miremos si ha sabido adaptarse a la nueva tecnología, que lo ha hecho. Pero sobre todo exige fijarse en si el juego ha envejecido bien... y ahí no tengo dudas. Sigue siendo un juego imprescindible.


Por Ch. Antón

360 PS3 PC DUNGEON SIEGE III

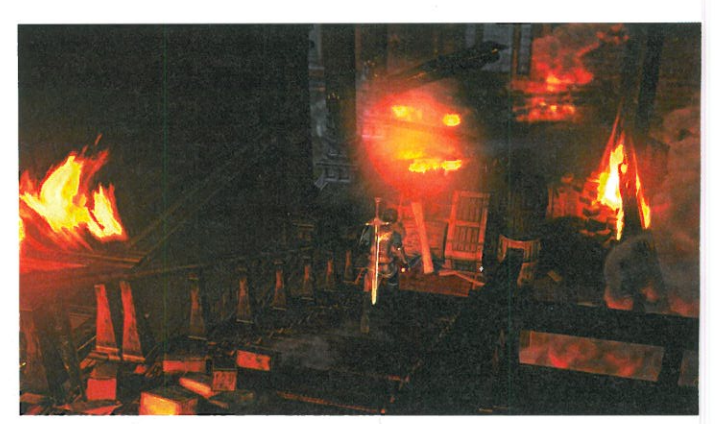
LOS VIEJOS ROLEROS NUNCA MUEREN

Obsidian Entertainment impregna de personalidad una buena franquicia de rol, aunque simplificándola en exceso para llevarla a las consolas.

Cada vez falta menos para la llegada del gran *Diablo III*. Para paliar la espera, salen algunos títulos (pocos) que emulan la fórmula hack 'n slash que tanto éxito trajo a los genios de Blizzard. Sin embargo, ***Dungeon Siege III*** va por otros derroteros, intentando convertir el género RPG en algo asequible y al alcance de todos.

Y es que la mayor virtud y, a la vez, la mayor condena de los juegos de rol en general, es utilizar mecánicas complejas y una jugabilidad a veces enrevesada. Por ello, Obsidian Entertainment ha retomado las raíces de la saga creada por Gas Powered Games, pero simplificando sus cimientos al máximo, con el objetivo de llegar a atraer a él al mayor número de jugadores posible. De ahí que sus cuatro personajes seleccionables: Reinhart, Katarina, Anjali y Lucas respondan a los estereotipos y clases comúnmente conocidos, aceptados y fácilmente asimilables.

Aunque es evidente que en la idea y diseño de estos avatares no se han dejado el cerebro, sí que cabe reseñar la cuidada historia que está detrás, y que nos muestra un mun-



EL DETALLE GRÁFICO DE los escenarios no está ni por asomo a la altura de los tiempos que corren, ¿será causa de la gran variedad que contiene?

UNA FÓRMULA MÁS SENCILLA Y ASEQUIBLE, PERO CON LOS MEJORES INGREDIENTES DEL ROL





> Jugar la campaña completa con tres amigos.
> Una trama bien trabajada y entretenida.
> Rol accesible para inexpertos en el género.

Arriba y abajo

> Apartado técnico bastante mejorable.
> Largos tiempos de carga.
> Jugabilidad rolera simplificada en exceso.



UNA LARGA Y ENTRETENIDA aventura, pero con una jugabilidad simplona.

LA MECÁNICA DE COMBATE es algo repetitiva. Se salvan algunos jefes finales.

Interferencias



TORCHLIGHT



DIABLO

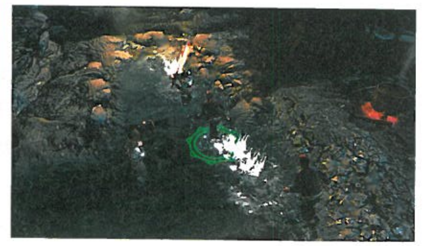




DUNGEON SIEGE



ENCONTRAR LA SENDA CORRECTA es a veces difícil. Y no hablo en nombre de Dios.



AL CAMBIAR DE ZONA los enemigos que te siguen desaparecerán. ¡Voilá!

DEFICIENCIAS TÉCNICAS EMPOBRECEN LA EXPERIENCIA

do sumido en la oscuridad, de corte fantástico y pseudo-medieval, conocido como Ehb. Y digo cuidada porque Obsidian ha dejado su seña de identidad precisamente aquí; en una trama teñida de múltiples conversaciones con todo tipo de personajes, en las cuales se nos permitirá elegir la respuesta que queramos dar. Una faceta que han aprendido bien de otros genios como BioWare, pero con la diferencia de que aquí, hagamos lo que hagamos, desembocaremos en un único final.

El gran lastre de este guión brillante y bien trabajado es un apartado técnico que no llega ni por asomo a la calidad de su argumento. El nivel gráfico y visual parece propio de los principios de la actual generación de consolas -mejoran algo en compatibles dadas las opciones de configuración-, y aunque la gran variedad de paisajes que atravesaremos podría suplir esta deficiencia, el letargo ocasional en los tiempos de carga, y la facilidad para perderse por Ehb dada la ausencia de un mapa -el minimapa hace las veces de una simple brújula- entorpecen duramente la diversión y ralentizan el ritmo de la aventura.

Por lo demás, nada nuevo: una típica correría de espada y brujería, con una vista semicenital, en la que tendremos que abrirnos paso entre monstruos a base de dos botones para atacar y uno para esquivar.

En definitiva, si lo tuyo es el rol puro y duro, no te agradará; si buscas simplemente disfrutar de una andanza amable y factible -en compañía o no-, coge la espada. ■

Donde caben dos caben cuatro
PENSADO PARA COOPERAR

No cabe duda de que estamos ante un título diseñado en su integridad para jugarse en cooperación. Desde muy pronto, se unirá a nosotros un segundo personaje que será, en principio, manejado por la máquina, pero que, con tan solo presionar START en un segundo mando, se volverá controlable por un amigo en nuestra misma consola. Además, este podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento sin afectar a su desarrollo. Asimismo, el gran incentivo del juego, y por el cual muchos pensarán que merece la pena su compra, es que ofrece la posibilidad de completar la aventura íntegramente con otros tres jugadores más a través de internet.

360 PS3 PC



Dungeon Siege III

Género: **RPG**
Desarrolladora: **Obsidian**
Editora: **Koch Media**
Precio: **60,99€ (360,PS3); 40,99€ (PC)**
Dispositivos: **No**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos 
Voces 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.5

Jugabilidad	Adicción
8.3	8.0

Nota final



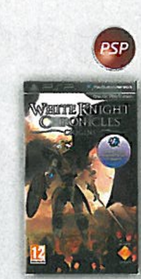
La opinión

LA INSUFICIENCIA TÉCNICA, la simplicidad jugable y la falta de innovación en el género solo se ven contrarrestadas por las posibilidades que otorga el modo cooperativo y la libertad en el desarrollo de las distintas tramas.



Por Alejandro Peña





White Knight Chronicles: Origins

Género: **JRPG**
Desarrolladora: **Matrix Software**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos / Sonido



7.5 7.5

Jugabilidad / Adicción





7.0 7.0

Nota final



7.2

La opinión

LA APUESTA DE Sony por la franquicia del Caballero Blanco sigue en pie, y es de agradecer si te gustó la primera entrega. Quizá su poco éxito haga que pase desapercibido entre los jugadores europeos pero no es mal juego. Sea como fuere, White Knight Chronicles toma tintes de clásico.



Por Ángel Pedrero

PSP WHITE KNIGHT CHRONICLES: ORIGINS



LOS COMIENZOS DEL CABALLERO BLANCO

Retrocedemos 10.000 años para contemplar cuáles fueron los orígenes de los Caballeros del Reino de Yshrenia, pero esta vez nuestro deber será hacerles frente con todo nuestro arsenal.

> Compartir personajes y fases cooperativas, el modo online es muy completo.
> Las Guerras Dogma, historia viva de Los Caballeros.

Arriba y abajo

> La adaptación del sistema de combate es algo incómoda.
> Arrastra alguna de las debilidades del anterior título de PS3.

Aunque la acogida de la franquicia en Europa no cumplió con las expectativas, *Origins* será del agrado de todos aquellos que quieran descubrir lo sucedido en las Guerras del Dogma. Las máquinas de guerra más poderosas de la antigua era, los Caballeros Incorruptos, conseguirán completar las crueles aspiraciones del Reino tecnológico de Yshrenia. Tan solo podrá hacerles frente el Reino mágico de Athwan, y con algo de suerte, un grupo de rebeldes al que pertenecemos, y es que en esta ocasión los Caballeros serán nuestros enemigos.

Tomaremos el control para conocer lo sucedido diez milenios antes que la historia contada en el primer *White Knight Chronicles*. El sistema de misiones es sencillo, tan solo debemos acudir a Cassius, el cabecilla del grupo rebelde para ir seleccionando qué tareas deseamos completar. Gracias a la existencia de un convoy en el que viajamos tenemos a mano todo lo necesario para poder hacer frente a los desafíos, por ejemplo, un herrero que nos venda equipo e implemente mejoras, una tienda de objetos, y hasta extrañas criaturas que nos ayudarán con la magia. El sistema de combate de este *Origins* acude directamente a las bases utilizadas en su hermano mayor de PS3. Tendremos puntos de acción, necesarios para ejecutar los ataques, así como puntos de magia. Nada fuera de lo clásico, si bien las transformaciones con geniales armaduras y los ataques Óptimus llenarán la pantalla de acción. ■





EL JUEGO TIENE ONLINE hasta para cuatro jugadores.



LA RESISTENCIA DE ALGUNOS enemigos es digna de alabanza.

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos solo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

COD: BLACK OPS ESCALATION MAP PACK

NO MUERTOS EN PLENA GUERRA FRÍA

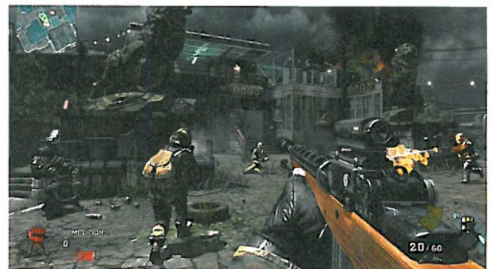
El segundo pack de mapas de *Black Ops* llega repleto de emociones y una gran sorpresa en forma de nuevo mapa para el modo zombi.



No sorprende a nadie que el juego más vendido de las pasadas navidades, *CoD: Black Ops*, siga siendo además el más jugado a día de hoy en sus modos online. Para que esto siga siendo así, Activision ha lanzado el segundo pack de mapas para su título bélico. En este podremos encontrar cuatro nuevos mapas para el multijugador competitivos (Hotel, Zoo, Convoy y Stockpile). Las nuevas localizaciones consiguen diversificar aún más la experiencia de juego, con nuevos elementos e intrincados diseños para cada uno de los niveles.

Sin embargo, se trata de una novedad menor si la comparamos con el extraordinario nuevo mapa para el modo zombi. Bajo el título de 'Call of the Dead' se esconde una nueva e inmensa localización en la que cuatro actores reales y bien conocidos (Robert Englund o Sarah Michelle Gellar entre ellos) se las tienen que ver con una horda de no muertos comandados por el mismísmo George A. Romero. Todo un dechado de inspiración, humor y buenos momentos que merecen ser vivido de forma cooperativa.

Por la calidad del contenido creemos que el precio es justo, aunque echamos de menos alguna mejora un tanto más profunda.





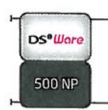



800 MPs | 9,99 € | **COD: Black Ops Escalation Map Pack** | Desarrollador: Treyarch | **8.5**

My Little Restaurant

UN SIMULADOR DEL CHEF RAMSEY

El popular programa de televisión que se ha estado emitiendo en los últimos meses en España parece que le ha salido competencia en la portátil de Nintendo. Si nos pasamos por la plataforma DSiWare podemos bajarnos este simulador de restaurante en el que tendremos que gestionar todas las operaciones al más puro estilo god-game en el que lo dominamos todo... con el estrés que suelen plantear estos juegos y más aún sabiendo que cuenta con nada menos que 33 niveles y podemos atender hasta un total de 40 clientes a la vez. La gran pega es el idioma: inglés.



500 NP | **My Little Restaurant** | Desarrollador: Qubic Games | **7.8**



YA PUEDES DESCARGAR GRATIS EL WELCOME BACK PACK DE PS STORE

› Desde principios de mes está disponible el 'Welcome Back Pack', una selección de juegos gratis en PS Store, como compensación por el crack que el servicio sufrió en abril, que nos tuvo sin poder jugar online más de un mes y sin posibilidad de acceder a los servicios de PS Store aún más tiempo, además del posible robo de datos personales. Puedes elegir dos de cuatro entre los siguientes: *Infamous, Little Big Planet, Wipeout HD/Fury, Ratchet and Clank: En Busca del Tesoro* y *Dead Nation*. Si tienes los dos primeros te recomendamos *Dead Nation*. Si eres usuario de PSP, también podrás elegir dos de entre estos juegos: *LittleBigPlanet PSP, ModNation PSP, Pursuit Force* y *Killzone Liberation*. Los mejores quizá sean los dos primeros.

DUNGEONS & DRAGONS: DUGGERDALE

UNA MAZMORRA CON MUCHOS ERRORES

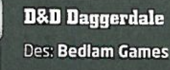
Teníamos grandes esperanzas en este juego, sobre todo por tener el sobrenombre que tiene, pero lo cierto es que nos ha decepcionado. Es un RPG de acción clásico, con cuatro personajes diferentes a elegir en el que tenemos que recorrer escenarios repletos de enemigos mientras subimos experiencia y adquirimos habilidades. Y tiene un gran aliciente, cuenta con cooperativo para hasta cuatro jugadores. Ahí empiezan los problemas, ya que la mala sincronización del online hará a menudo que te salgan pantallazos de carga mientras tus compañeros te ven parado. También verás enemigos que aparecen y desaparecen, te quedarás atrapado en huecos sin poder moverte, sufrirás muchas bajadas de framerate... y hay unos cuantos bugs más. Es una pena, porque tenía mimbres para ser un superventas descargable, pero sus fallos le condenan.







1200 Mps | 14,99 € | 14,99 €



D&D Daggerdale
Des: **Bedlam Games**



6.3

LOS PROTAS: GUERRERO, PÍCARA, mago y clérigo

GATLING GEARS

ARMAS Y ROBOTS DE SABOR AÑEJO



Los juegos descargables se están convirtiendo en todo un paraíso para los jugadores que buscan rememorar los grandes clásicos arcade de su infancia. ***Gatling Gears*** es un claro homenaje a aquellos títulos, con vista cenital y montones de armas y enemigos para aniquilar. Manejando un robot, nuestra misión será avanzar a lo largo de sus 30 fases acabando con todo bicho viviente que aparezca en pantalla, mientras esquivamos la lluvia incesante de proyectiles que caerá sobre nosotros. Dispone de un control francamente bueno: un stick sirve para moverse, otro para disparar, mientras que los botones superiores son para el armamento pesado. Un apartado visual de lujo, la posibilidad de mejoras, modo supervivencia y la opción cooperativa lo sitúan entre los grandes. Un divertido título que ningún fan de la acción debería dejar pasar.




14,99 € | 1200 Mps

Gatling Gears
Desarrollador: **Vanguard**

8.7

FNV: Honest Hearts

NOS VAMOS A UTAH, MUTANTES

Bethesda nos trae el segundo DLC oficial de ***Fallout New Vegas*** con visita a Utah y ambiente cercano a *Red Dead Redemption* (Lo primero que nos vino a la cabeza). Nuevas facciones indias y una historia muy llamativa sobre sectas y cómo afrontaron el apocalipsis nuclear que da sentido a la serie. Dispondremos también de nuevas armas y un desarrollo de exploración, aunque se puede ir a saco hacia delante si tienes el suficiente nivel. Eso sí, si juegas en ese plan, te perderás toda la historia y, claro, en eso no consiste el descargable...



800 Mps | 9,99 € | 9,99 €

8.2

Sega Rally Online Arcade

VIEJOS-NUEVOS TIEMPOS

Tratando de rememorar viejos laureles, Sega saca a *Sega Rally* del baul de los recuerdos para ofrecernos una mezcla de la tecnología de su última entrega y la filosofía del arcade primigeneo. El resultado es un título bonito y ameno que se queda algo corto de contenidos. A pesar de ello, consigue su objetivo.






9,99 € | 800 Mps

Sega Rally
Des.: **Sega**

8.6

NEO retro

TODOS AQUELLOS JUEGOS AÑEJOS QUE VUELVEN A ESTAR DE MODA TIENEN SU ESPACIO EN MARCA PLAYER.

4 € SUPER MARIO LAND 

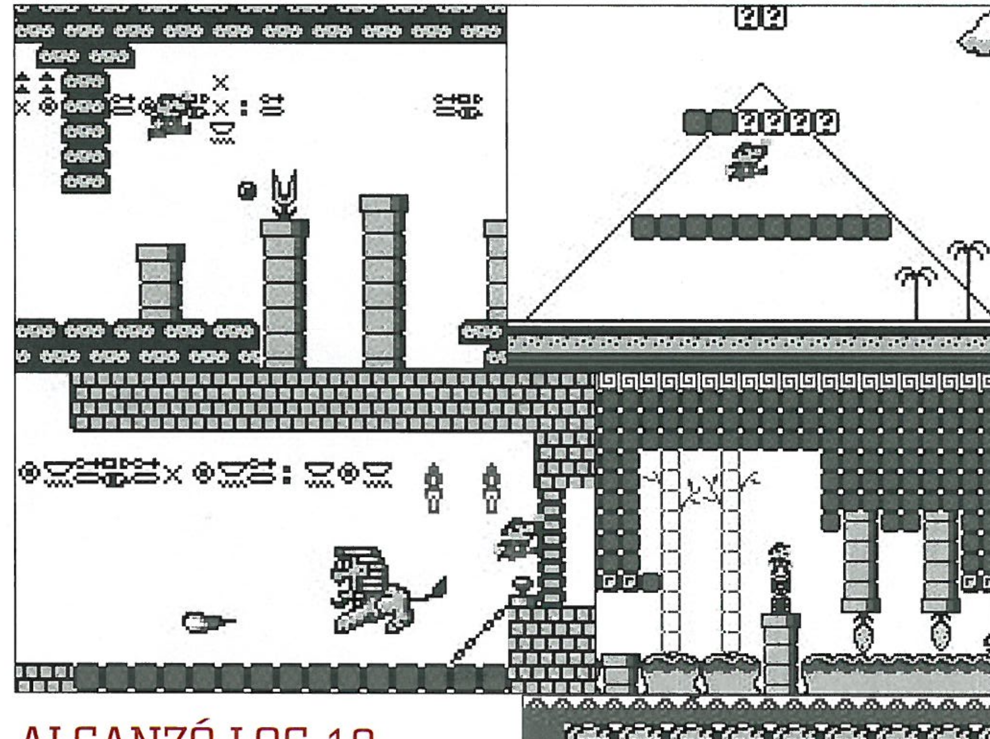
LA ESHOP METE A MARIO EN 3DS POR 4 EUROS

Super Mario Land, uno de los juegos más memorables de GameBoy, llega a 3DS a través de la tienda de descargas que emula a la Consola Virtual de Wii.

Desde que se anunció que 3DS tendría una tienda online de descarga al estilo de la de DSi, la plataforma DSiWare, hemos estado expectantes por lo que nos pudiera ofrecer. Wii contaba con la Consola Virtual y siempre se ha pedido a Nintendo que 'relanzase' sus juegos de GameBoy y las Game&Watch clásicas. Ni DSi, ni DSiXL habían hecho nada en ese sentido, por lo que el anuncio de esa posibilidad en 3DS nos hizo volver a fijarnos en el catálogo clásico de las portátiles de Nintendo.

Si hay un juego representativo de la GameBoy, con permiso de *Tetris*, ese es *Super Mario Land*. En su momento vendió 18 millones de copias. Ahora los juegos se pelean por alcanzar los diez y SML lo sobrepasó siendo un juego de GameBoy.

En la revisión no hay remake, no hay nada nuevo, se deja el título intacto, eso sí, adaptado a la nueva pantalla de 3DS para que la experiencia sea exactamente la misma. Excelente. Juegos como este demuestran que los plataformas no necesitaban grandes cantidades de polígonos o físicas extraordinarias, sino una buena programación y, sobre todo, un diseño de niveles original que es, quizá, el detalle más importante de *Super Mario Land*. A pesar de estar dentro de toda la estética e iconografía de la serie, es un juego de 1989 y para innovar con respecto a juegos anteriores introdujo fases bajo el agua (en una especie de submarino) y a bordo de una aeronave. Además, un elemento importante que afectó a la jugabilidad pero que no debió convencer a la gente de Nintendo porque no volvió a verse en otro juego de Mario es que las bolas de fuego que lanzaba el fontanero eran capaces de ir recogiendo las monedas que pillaba a su paso. Del mismo modo, esas bolas rebotaban contra las paredes (de la consola) y volvían sobre sí mismas.



ALCANZÓ LOS 18 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS

Nintendo pone a través de la eShop uno de sus mejores clásicos. Eso sí, como de momento no hay sistema de prepago, hay que hacerse con él tirando de nuestra tarjeta de crédito. ¿Merece la pena la exposición de los datos? Seguro que la princesa Daisy (no Peach, Daisy) lo agradece una vez que la hayáis salvado...



DUKE NUKEM 3D PARA IPHONE

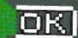
Sí, por fin ha salido *Duke Nukem Forever*, así que no hay mejor homenaje que jugar al último *Duke Nukem* antes de él: *3D*. El control es un poco deficiente, especialmente el joystick virtual, pero su precio es de risa: 0,79 €.



RIDGE RACER TYPE 4 EN PS STORE

Namco acostumbra a sacar al mercado una nueva entrega de su longeva saga de conducción cada vez que sale aparece una nueva consola, pero *Type 4* fue una excepción, salió en 1998 y es uno de los mejores de la saga. Su precio, 4,99 €.




Crash Bandicoot


CUANDO EL ZORRO ERA EL REY DE LAS PLATAFORMAS DE SONY



AUNQUE LA MAYORÍA DE las fases eran en 3D, también tenías dos dimensiones



DESTACABA EL PLANTEL DE personajes, como Ripper Roo, este ¿perro? demente.

Hubo un tiempo en el que parecía que Crash era a Sony lo que Mario a Nintendo o Sonic a Sega. No era oficial, pero sí hacía de mascota oficiosa. La razón no era simplemente un carismático y gracioso protagonista. El plataformas de Naughty Dog, sobre todo este primero, se convirtió desde el principio en un título de gran éxito gracias a su depurada jugabilidad, que combinaba plataformas en 2D y 3D, con ciertos elementos de rol y algo de puzle, sobre todo en algunos enfrentamientos con jefes finales. Fue uno de los primeros títulos de Sony en hacerse famoso más allá de las puertas de la habitación del jugador habitual, para darse a conocer, como Mario y como Sonic, entre sectores de la sociedad no necesariamente habituados a jugar a una Playstation. Y las razones eran, como tan bien sabe hacer Nintendo con sus juegos, la gran combinación de mecánicas de juego sencillas con dificultad progresiva hasta ser infernal, lo que consiguió atraer tanto a un público como a otro.

El tiempo y la mala gestión de la licencia por parte Sony lo ha llevado a ser una IP muy menor con el paso de los años, pero el Crash de los 90, sobre todo el de este primer juego, era todo esplendor. ■




Chrono Trigger


DE LOS 'GALÁCTICOS' DEL JRPG

La oportunidad de volver a jugar a esta joya de Supernintendo en Wii es un lujo. La creación de Square Enix no solo agrupó el mejor talento de su estudio con Sakaguchi, Uematsu o Aoki, que ya eran reconocidos por sus *Final Fantasy*, sino que se atrevieron a incorporar a leyendas del anime como Toriyama (Dragon Quest; Dragon Ball) para hacer uno de los mejores juegos de rol hecho nunca y que, en el momento en el que se lanzó, fue revolucionario en muchos aspectos como el hecho de tener una historia con varios finales o un sistema de combate propio.

Muchos habréis tenido entre vuestras manos a Crono, el héroe de esta aventura gracias a que el juego fue relanzado en 2008 para DS, pero este es el original. ■



LAMENTABLEMENTE, LOS TEXTOS EN inglés hacen la historia menos atractiva para muchos jugadores.

Todos los atajos para triunfar

Un mes más os dejamos con los mejores trucos para disfrutar al máximo de vuestros videojuegos preferidos. Sin pasarlo mal, ahorrando tiempo y desbloqueándolo todo.



LEGO Piratas del Caribe



› **Personajes desbloqueables:** Introduce cualquiera de los siguientes códigos para desbloquear el personaje correspondiente.

› **ew8t6t:** Ammand el Corsario.
› **dlrr45:** Angelica (disfrazada)
› **vgf32c:** Caníbal enfurecido
› **d3dw0d**: Barba negra
› **zm37gt:** Clanker
› **644thf:** Clubba
› **4djlkr:** Davy Jones
› **ld9454:** Gobernador Weatherby
› **y611wb:** Cañonero
› **64bnhg:** Caníbal hambriento
› **vdjspw:** Jack Sparrow
› **bwo656:** Jacoby
› **13glw5:** Jimmy Legs
› **rked43:** El Rey Jorge
› **rt093g:** Koehler
› **gdetde:** Maestra Ching
› **wev040:** Phillip
› **rx58hu:** Intendente
› **p861jo:** El español
› **kdlfkd:** Twigg

PSP

Persona 3

Modo New Game +: Si completas el juego desbloquearás el modo New Game +, en el heredarás el nivel que hayas obtenido, Persona Compendium, equipo, el tiempo de juego, y desbloquea los elementos especiales de maximizado vínculos sociales. Además tendrás acceso al Bloque Monad y a un jefe opcional.
› *** Nota**: Los items consumibles no se transfieren.
› **La Puerta del Cielo**: Llega a la planta nº 252 del Tártaro, y derrotar a la Muerte. La Puerta del Cielo se abrirá automáticamente en 1 / 1.
› **La Puerta de Pandora**: Completa con éxito el encargo de Margaret, y la estancia vacía se abrirá automáticamente en 1 / 1.
› **El último oponente**: Supera la estancia vacía para desbloquear al último oponente.
› **Introducción original de Persona 3**: No uses The Plume Of Dusk, cuando mueras en una batalla, y la introducción original de Persona 3 aparecerá en el menú principal





Mortal Kombat

› **Lucha contra Goro**: Después de seleccionar a un luchador en la pantalla de selección de personajes en el modo Ladder, deja pulsado el botón Back (Xbox 360) o Select (PlayStation 3) mientras eliges dificultad. El juego incluirá a Goro en vez de a Kintaro en la lucha contra el jefe.



Batallas secretas: Sólo pueden desbloquearse en el Modo Arcade.
› **Batalla secreta contra Jade:** consigue dos flawless victory y realiza un fatality contra Shang Tsung cuando luches contra él.
› **Batalla secreta contra Noob Saibot:** cuando veas a Noob Saibot en el fondo del escenario "The Temple", vence esa lucha sin pulsar el botón de bloqueo.
› **Batalla secreta contra Reptile:** en el escenario "The Pit 2 (Night)", espera hasta que la sombra cruce la luna. Entonces, consigue dos flawless victory y realiza el fatality del escenario.
› **Batalla secreta contra Smoke:** en el escenario "The Living Forest", espera hasta que Smoke aparezca detrás de uno de los árboles. En ese momento, pulsa abajo + Back (Xbox 360) o Select (PlayStation 3) repetidamente.



› **Temas alternativos**: Cuando selecciones un escenario en el modo Versus, presiona Start y escucharás la risa de Shao Khan. Durante el combate en ese escenario, sonará una versión del tema de entregas anteriores de Mortal Kombat en vez del original. Este truco no funciona con los escenarios The Courtyard (Night), Desert, The Flesh Pits, Hell, Rooftop (Dusk), Shao Kahn's Throne Room, Shang Tsung's Gardens, Shang Tsung's Gardens (Night), The Bell Tower.

› **Color alternativo para los trajes**: En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre cualquier personaje y pulsa Start. Luego, presiona Start de nuevo sobre el primer o segundo traje para seleccionarlo.



Steel Diver

› **Habilitar modo experto**: Si deseas jugar Steel Diver en modo experto antes deberás pasarte todos los capítulos con cada uno de los tres submarinos.
› **Desbloquear capítulos 6 y 7:** Si deseas desbloquear el capítulo 6 en campaña antes tendrás que completar con éxito los capítulos 1-5 con los tres submarinos. Y luego para el 7, pásate el 6 con los tres submarinos

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

TUS TRUCOS

marcaplayer@unidadeditorial.es
Asunto: TRUCOS

Thor: God of Thunder (Wii)

Desbloquea un nuevo traje y un nuevo nivel de dificultad.

Traje final:
Para desbloquear el traje final de Thor (Destructor), completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Nivel de dificultad Ragnarok:
Para desbloquear el nivel de dificultad más alto, la dificultad Ragnarok, completa el juego en cualquier nivel de dificultad.



Dirt 3 (360)

Recompensas Avatar:

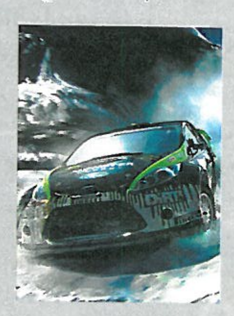
Completar con éxito las tareas indicadas para desbloquear los correspondientes premios de Avatar

Zapatillas de carreras: Alcanza el nivel 12 como aficionado.

Guantes de carreras: Alcanza el nivel 24 como aficionado.

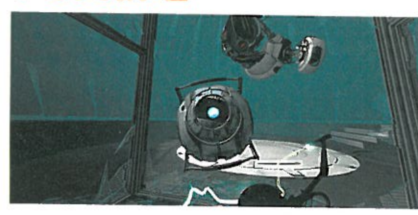
Traje de carreras: Completa con éxito la primera temporada.

Casco de carreras: Completa con éxito la segunda temporada



PC

Portal 2



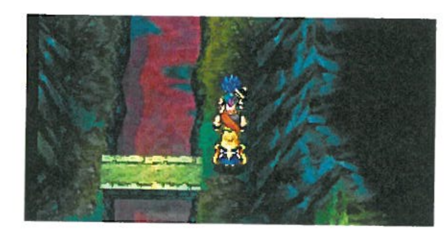
En el menú principal, entra en: Opciones > Teclado y ratón > Permite que la consola de desarrolladores, y activa esta última opción [Habilitado]. Ahora durante el juego pulsa (~) ó (º) para acceder a la consola de trucos e Introduce "sv_cheats 1" para activar los trucos. Introduce cualquiera de los códigos y pulsa [Enter] para activar el truco correspondiente.

Códigos:
› **notarget:** Las torretas no te disparan.
› **god:** Invencivilidad
› **buddha:** El jugador puede recibir daño, pero no morir.
› **sv_portal_placement_never_fail # (1 o 0):** Puedes crear portales en cualquier sitio.
› **noclip:** Te permite ir a través de paredes y volar.
› **cl_showfps 1:** Muestra la tasa FPS.
› **sv_gravity # (600=normal):** Permite variar el nivel de gravedad.
› **ent_create_portal_companion_cube:** Crea un cubo ayudante.
› **thirdperson:** Cambia el modo visión a tercera persona.
› **firstperson:** Cambia el modo visión a primera persona.
› **sv_cheats (0=off/1=on):** Activar/Desactivar trucos
› **ent_create_paint_bomb_jump:** Lanza gel de repulsión en nuestra cara.
› **ent_create_paint_bomb_portal:** Lanza gel de conversión en nuestra cara.
› **ent_create_paint_bomb_speed:** Lanza gel de propulsión en nuestra cara.
› **ent_create_paint_bomb_erase:** Lanza agua en nuestra cara.
› **ent_create_portal_reflector_cube:** Crea un cubo reflector para láseres.
› **ch_createjeep:** Spawn dune buggy
› **host_timescale # (default=1):** Cambia la velocidad del juego (0,1 = 10% de la velocidad del juego original, 2 = A dos veces la velocidad del juego original)

› ***Nota:** En los códigos que aparezca el símbolo # sustitúyelo por un valor que este dentro de los valores indicados.



Dragon Quest VI: Los Reinos Oníricos



› **Clases desbloqueables**: Desbloquea nuevas clases de personaje de esta forma:
› **Armamentalista**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Mago y Guerrero con un mismo personaje. El Armamentalista es una mezcla de mago y guerrero. Te aconsejamos aprender ataques de espada elemental.
› **Dragón**: Sólo se puede desbloquear esta clase, encontrando un pergamino llamado "Draconic". Esta clase debe aprender una gran variedad de ataques basados en el aliento del dragón.
› **Gladiador**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Guerrero y Artista Marcial con un mismo personaje. Esta clase es todo físico.
› **Héroe**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Luminaria, Gladiador, Sabio y Explorador.
› **Liquid Metal Slime**: Encuentra el pergamino "Liquid Metal Mind". Esta es una clase bastante poderosa, pero con la que hay que disputar muchas batallas para dominarla.
› **Luminaria**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Callejero y Bailarín con un mismo personaje.
› **Paladín**: Alcanza también el nivel de maestro con la clase Artista Marcial y Sacerdote. Esta clase es la mas apropiada para proteger a los aliados. Pueden eliminar a un oponente con un golpe solamente.
› **Explorador**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Mercante, Ladrón y Monstruo con un mismo personaje. Esta clase esta especializada en ataques basados en la agilidad y la naturaleza.
› **Sabio**: Alcanza el nivel de maestro con la clase Sacerdote y Mago con un mismo personaje. Esta clase dispone de un gran número de conjuros que requieren un bajo coste de mana.

Wii
The Conduit 2

Códigos promocionales:
En el apartado de extras en "Códigos promocionales", introduce los que se muestran a continuación.

- EYEOFRA: Desbloquea el Ojo de Ra ASE.
- 14KARMOR: Desbloquea la Armadura Destructora de oro (sólo puede usarse en el modo Online)

PS3,360
Virtua Tennis 4

Jugar como Duke
Completa el modo Arcade 1 jugador en cualquier dificultad, con un personaje masculino sin perder un juego, y en vez de disputar un partido de exhibición al final se te anunciará un partido especial en el que te enfrentarás a Duke. Derrótalo para desbloquearlo

iOS> StarFront Collision

Estrategia en tiempo real de altos vuelos

UN BONITO CLON DE STARCRAFT

Gameloft ha lanzado un genial juego de estrategia en tiempo real que toma prestados un buen número de ingredientes del superventas de Blizzard.

Ya nos tienen acostumbrados. Los desarrolladores de Gameloft son expertos en realizar clones de juegos de éxito y lanzarlos en plataformas móviles (iOs, Android). Y, aunque a veces esta copia es un tanto descarada, los usuarios disfrutamos de todos ellos, pues no hay adaptaciones de esos títulos oficiales en estos formatos. La compañía francesa ha lanzado ahora un genial juego de estrategia en tiempo real que copia, sin ocultarlo demasiado, la ambientación, la jugabilidad y casi el título del mítico *Starcraft* de Blizzard.

Pero, como ya hemos dicho, ***StarFront*** es un buen videojuego de estrategia, adaptado de manera genial a la pantalla táctil del iPhone, del iPod Touch o del iPad, donde cuenta con una versión HD. En el juego nos encontramos con tres facciones enfrentadas por el control de un valioso mineral en una perdida colonia espacial. Las tres facciones jugables están inspiradas en *Starcraft* de manera evidente: si en el título de Blizzard teníamos a los Terran, aquí tenemos a los Consortium; si en aquel teníamos a los Zerg, aqui tenemos a los Myriads; y, por último, aquí tenemos a los Wardens en lugar de los Protoss.

Pero, salvando las obvias comparaciones, ya decimos que el juego tiene una gran calidad, el manejo es muy sencillo y eficaz y hasta cuenta con un sistema para trazar rutas para las unidades, seleccionar varias de ellas de forma rápida, etc. Un juego donde hay que concentrarse en construir, recolectar recursos y generar más y mejores unidades, conseguir mejor tecnología, mejores armas, mejores equipos... Y conquistar cada mapa eliminando completamente a las razas enemigas.





SELECCIONAR Y MOVER UNIDADES concretas es muy sencillo gracias a los atajos y a la pantalla táctil.

EL SISTEMA DE CONSTRUCCIÓN y de recolección de recursos es una auténtica pasada.

El modo campaña cuenta con 20 misiones que se amplían hasta la saciedad gracias al modo Refriega. Pero lo mejor es el multijugador, que permite partidas con hasta cuatro jugadores, en local o en modo online. El mejor juego para los amantes de la estrategia en tiempo real y también, por qué no, para los fans de la saga *Starcraft* que tengan un iPhone. ■



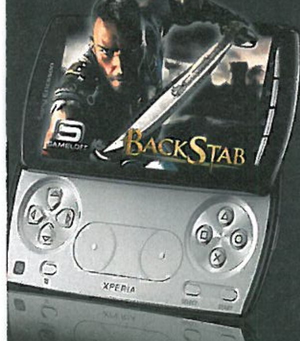
StarFront Collision

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **2,39 €**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.7



Gameloft ha anunciado el desarrollo de BackStab, un juego de acción exclusivo para Sony Ericsson Xperia Play

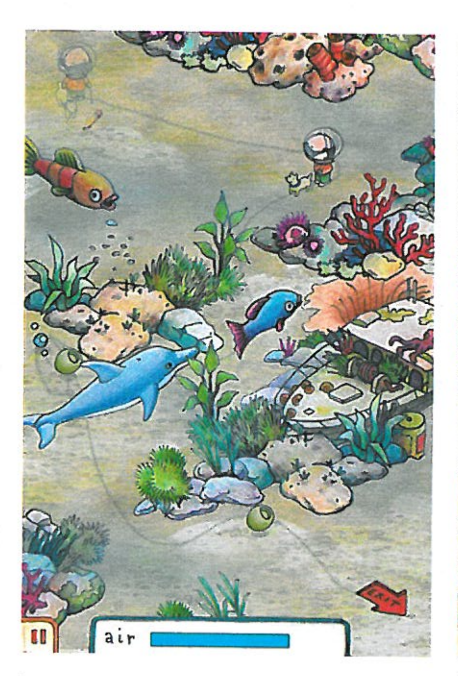


iOS > Sr. Mistu

UN CIEGO, SU PERRO Y GANAS DE HACER PIZZA

Un adorable videojuego de puzles que se juega dibujando con el dedo sobre la pantalla de tu iPhone. Genial.

El señor Mistu es un alegre invidente que una tarde cualquiera se dispone a hacer una pizza. Pero el pobre no puede porque se ha quedado sin aceitunas. Esto no va a pararle y se echará a la calle, acompañado de su perro lazarillo, para recolectar aceitunas por toda la ciudad y más allá. A partir de aquí comienza una aventura donde tendremos que dibujar con el dedo el camino que debe seguir el señor Mistu, esquivando obstáculos, coches, cacas de perro, etcétera, para superar el nivel y recoger el mayor número de aceitunas. Simple pero tremendamente adictivo y con un diseño increíble a base de dibujos realizados a mano. ■







DESTACA MUCHO LA BANDA sonora que aunque consta de una sola canción, es de una calidad musical aplastante.

Sr. Mistu

Desarrollador: **We Choose Fun**
Precio: **0,79€**
Lanzamiento : **Ya disponible**

9.2







UN DISEÑO DELIRANTE Y chillón para un juego delirante y chillón. Elige bien tus cartas y tira los dados antes de cada golpe.

Android> Robotek

ROBOTS Y TRAGAPERRAS

Un divertido juego que mezcla estrategia y azar a partes iguales, y todo con un diseño genial, chillón y con un toque retro. *Robotek* es un juego muy simple pero con el que uno se puede pasar horas. Aunque en resumen no es más que un juego de lucha, por turnos, entre robots gigantes.

En cada uno de nuestros turnos en el combate podremos elegir el tipo de ataque que queremos desplegar, de entre tres opciones: invocar pequeños robots de ayuda, utilizar comandos de apoyo o atacar directamente con nuestro robot principal. Una vez elegido le damos a la palanca y, como si de una máquina tragaperras se tratase, una máquina combina símbolos para decidir la potencia de nuestro ataque o defensa. Así, entre estrategia y puro azar pasaremos las horas eliminando robots. Y ganando experiencia y mejoras para nuestro robot a medida que vayamos pasando niveles. Genial. ■

Robotek

Desarrollador: **Hexage**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento : **Ya disponible**

8.3



iOS> New Sokoban

FICHAS TOZUDAS

Sokoban es un videojuego clásico japonés que ha tenido varias adaptaciones, y que consiste en mover varias fichas dentro de un puzle y hacerlas coincidir en sus respectivos agujeros. Esta moderna adaptación gratuita ha sido desarrollada por el español Toni Sala, un desarrollador independiente cuyo trabajo nos ha impresionado. Un genial juego de puzles y lógica que puede engancharte muchas horas y que tiene soporte para Game Center. ■

New Sokoban

Desarrollador: **Toni Sala**
Precio: **Gratis**
Lanzamiento: **Ya disponible**

8.0

RECOMENDADO

ANÁLISIS

ROCCAT KULO - Virtual 7.1 USB Gaming Headset

EL SONIDO 7.1 EN TUS CASCOS

Roccat nos trae la mejor inversión que podemos hacer en sonido para nuestros juegos. Con estos 7.1 tendrás un control absoluto de tu entorno.

Web: www.roccat.org **Precio:** 79,99€

Roccat ha dado un paso más en su apuesta por el audio para Gaming en PC y presenta sus nuevos cascos el *Kulo - Virtual 7.1 USB Gaming Headset*. Un complemento ideal para el gaming, tanto si eres un gamer de FPS y necesitas oír a tus enemigos antes que verlos, o eres un MMORPG adicto, y tu necesidad es tan solo con el sonido o la voz de tus aliados conocer su posición respecto a ti, estos cascos son tu mejor opción.

Con una tarjeta de sonido 7.1 que te permitirá disfrutar de los juegos como nunca antes hayas sentido, también dispone de ecualizador para ajustar cada canal de sonido por separado, y perfiles preconfigurados para ajustar convenientemente los efectos de sonido al estilo de música o sonido ambiental en cada situación.

Es ideal para portátiles que apenas ofrecen un calidad media de sonido.

Los auriculares traen un acolchado especial para un máximo confort a pesar de horas de juego continuo y además incorporan una nueva tecnología de control activo del sonido para suavizar cualquier ruido exterior al juego. El micrófono flexible y robusto a la vez, para posicionarlo como más te guste, tiene la opción de silencio, que se activará al doblarlo para recogerlo y, al igual que los auriculares, dispone de su propio sistema de filtrado de sonido, para no recoger el sonido ambiente que tan molesto resulta.

El *Roccat Kulo* también es ultra ligero, con un peso de sólo 178 gramos, además es extremadamente flexible y robusto gracias a su diadema reforzada de metal, que ofrece ocho posiciones de ajuste de altura. Incluso el nivel de volumen puede ser manipulado con su control remoto sin suponer un peso añadido. En definitiva, unos auriculares muy recomendables para todos los usuarios. ■

> "Roccat hace calidad, sólo hay que ver sus auriculares"



Por Edu López

A LA MÁXIMA POTENCIA

Este mes, os proponemos dos opciones que rozan la excelencia en su nicho: Unos cascos última generación con sonido 7.1, o un sobremesa con características sobresalientes.

La ficha

- **Nombre:** Roccat Kulo 7.1 USB Gaming Headset GF116
- **Sonido:** 7.1
- **Reloj:** 975 Mhz.
- **Shaders:** 192
- **ROPS:** 24
- **Ancho de banda del BUS:** 192 bit.
- **Vel. Core:** 900 Mhz.
- **Memoria:** 1.024 DDR5.
- **Reloj Memoria:** 1.026 Mhz.

Nota final

UNA OPCIÓN PERFECTA para renova tus cascos o para pasar a un nuevo nivel de sonido y sobre todo por su relacción Calidad/Precio.

9.0

¿SABÍAS QUÉ... LOS ROCCAT KULO 7.1

...disponen de un adaptador de USB a Jacks 3.5mm para poder alternar tu conexión con el ordenador y aprovechar también tu tarjeta?

...es una de las elecciones por algunos de los mejores equipos de deportes electrónicos de Europa y el mundo?

MEDION PC7766

MEDION LANZA AL MERCADO SU PC MÁS POTENTE

Medion nos propone un equipo de alta gama con una combinación de componentes muy equilibrados.

Web: www.medion.es **Precio:** 999€

El ***MEDION ERAZER PC7766***, un potente sobremesa con un procesador Intel Core i7 a 3,4 Ghz, 1.5 TB de disco duro SATAIII y 12 Gb de memoria RAM DDR3, hace de este sobremesa una elección ideal para renovar tu ordenador, garantizando unos resultados óptimos.
Y si todo esto fuera poco, es perfecto para disfrutar de tus últimos videojuegos en el, con una tarjeta gráfica nVidia GeForce GT 440 con 1500MB de RAM y conexiones DVI-I/ HDMI/ D-SUB. Asimismo, incorpora grabadora de DVD, cardReader 9-in-1 y conectividad USB 3.0. El sistema operativo instalado es Microsoft Windows 7, acompañado de MS Office 2010 Starter. Todo por 999€...¿Qué mas puedes pedir?.



ARDISTEL

YA DISPONIBLE EL PRIMER PACK SPORTS PARA PSMOVE

La compañía española Ardistel ofrece siete accesorios para personalizar tu PSMove y disfrutar de una sensación más real de juego.

Web: www.ardistel.com **Precio:** 24,95€

Para los amantes de la PSMove y su variedad de videojuegos basados en deportes y combates, Ardistel nos propone un pack completo que reproduce distintos gadgets deportivos, de la misma forma que nos tenía acostumbrados los últimos años la Nintendo Wii.
Siete accesorios que mejoraran el realismo del juego y la ambientación. Con el Escudo, el Arco y la Espada de Gladiador te sentirás uno más en las luchas medievales, o si por el contrario quieres sentir el espíritu olímpico dispones de una Raqueta de tenis y otra de PingPong, un palo de Golf y un Bate de Beisbol. Una compra perfecta para niños y mayores que deseen dar un paso más en el mundo PSMove. ¡Luego no os quejéis de las agujetas!



FLASHES

Zotac ZBox AD02

CARS 2 VIENE CON GADGETS

Thrustmaster lanza una nueva gama de accesorios de Cars 2 para PS3, Wii y 3DS. Los copilotos en esta vertiginosa aventura son los inimitables Rayo McQueen, Finn McMissile y Francesco Bernoulli
Para Wii sale un volante caracterizado de Cars 2, el ***Cars Wii Wheel*** por 12,99€, y el ***Cars 2 Wii 3D Skins Pack***, pegatinas 3D para adornar tu mando Wii por 4,99€.
EN DS y para todos los modelos, el Cars 2 DS Pack que incorpora una funda protectora, que se abre con un código secreto y también el Cars 2 DS Projector Stylus, un proyector para la oscuridad, que costaran 19,99€ y 6,99€, respectivamente.
En PS3, el Cars 2 PS3 Move Protection Pack, una funda para tu PSMove por 9,99€ y el Cars 2 Wireless S-Pad, un mando inalámbrico por 29,99€.





Transformers
Dark of the Moon

Estreno 29 de Junio

La última batalla

Autobots y Decepticons vuelven a enfrentarse con la Tierra como telón de fondo en la tercera entrega de la saga

Una antigua nave Autobot desencadena un nuevo enfrentamiento



No contentos con haber hecho pedazos el planeta en dos ocasiones, los Transformers de Michael Bay vuelven a la carga en unos días para protagonizar la tercera y, hasta el momento, última entrega de la trilogía robótica por excelencia.

¿Qué nos vamos a encontrar en *'Transformers: La cara oculta de la Luna*? La misma receta de las entregas anteriores, mejorada y ampliada. Vamos, lo que *Gears of war 3*, *Uncharted 3* o *Mass Effect 3* será a sus predecesores. Un subidón. La trama nos remite, obviamente, a las dos entregas anteriores en lo que va a ser una repetición del duelo entre Autobots y Decepticons para que los primeros eviten que los segundos se hagan con el control de la Tierra, primero, y del resto del Universo, después.

Dicho esto, la historia de la tercera entrega de Transformers arranca hace cuarenta años, cuando descubrimos el verdadero propósito de la carrera espacial que logró poner, por primera vez, a un hombre sobre la superficie de la Luna. Ilusos, nos creímos que la guinda que supuso el viaje del Apolo 11 era el punto final a un plan diseñado para batir a la URSS en la Guerra Fría. Pero no.

El objetivo de aquella empresa tiene un nombre: El arca. Sus connotaciones bíblicas no andan muy lejos de lo que supone para el imaginario Transformer, ya que es una antigua nave espacial en la que viajaban los ancestros de Optimus Prime y compañía, y que se estrelló en la cara oculta de nuestro satélite.

Volviendo al presente, los Autobots descubren el arca y con ella el engaño de la Humanidad que los ha mantenido al margen del descubrimiento a pesar de la ayuda que les han prestado en anteriores enfrentamientos con los decepticons. Y es aquí, en un momento de tensiones entre humanos y máquinas, cuando los Decepticons, liderados esta vez por Shockwave, dictador de Cybertron, lanzan el tercer ataque para acabar con la Tierra de una vez por todas y hacerse, de paso, con los secretos que esconde la nave estrellada.

Como decíamos antes, la fórmula de 'Transformers: La cara oculta de la Luna', no va a diferir mucho de la que ya vimos en anteriores entregas. Mucha acción y, sobre todo, unas dosis de espectáculo en pantalla que van a dejar al juego de la selección a la altura del betún. Muestra de ello son algunos de los tráilers oficiales de la cinta que corren en cualquier portal de vídeos de Internet y en los que podemos ver ciudades arrasadas, cielos infestados de robots amenazadores o rascacielos triturados. Todo, como no, con la factura de Michael Bay, especialista absoluto en reventar taquillas durante el verano con cuatro ingredientes básicos.



Al frente del equipo humano regresa, una vez más, Shia LaBoeuf. La nueva cara bonita de Hollywood vuelve a formar pareja con Michael Bay en una sociedad que le ha dado notoriedad al primero —y que le permitió situarse en una posición impecable para conseguir un papel en la última de Indiana Jones— y ha engordado el prestigio y los bolsillos de Bay como el capitán ideal para llevar a buen puerto una superproducción veraniega.

Disfrutemos pues, de esta tercera entrega de Transformers. > *Jaume Esteve*

LeBoeuf ya tiene nueva compañera de batalla

> Si estabas guardando un lugar especial de la pared de tu habitación para colgar el poster de Megan Fox promocionando esta nueva cinta de Transformers ya puedes ir cambiando de idea. A la explosiva actriz se le acabó el chollo con *La Venganza de los Caídos* y no formará parte del elenco que protagoniza esta tercera entrega.
Los motivos por los que Fox no participa en esta nueva producción no han llegado a quedar claros del todo aunque son un secreto a voces. Todo se remonta a los días de la segunda cinta, cuando el director ordenó a la actriz que engordara cinco kilos. Ella respondió en rueda de prensa comparándole con Hitler cuando se encuentra en un estudio. Bay decidió que no necesitaba a la actriz para volver a amasar montañas de dólares con su nuevo proyecto. Así de fácil.
El resultado final ha sido un caramelo para Rosie Huntington-Whiteley, modelo y cara bonita de Victoria's Secret, que ha trabajado con Bay en algunas campañas comerciales para la marca de lencería y que ha conseguido su primer papel para una de las películas del verano. Reserva ese espacio de tu pared, porque quizás aún puedas decorarlo con alguna buena toma de Rosie.



Comunidad

La carta del mes

1 Pedro Silva López
e-mail

Antes de nada, me gustaría mandar un cariñoso saludo a todo el equipo de Marca Player y felicitarles por la revista.
Formo parte de un equipo de desarrollo de videojuegos sevillano llamado Parallel Planets. Es un grupo formado por jóvenes informáticos y artistas entusiastas que quieren aprender a crear y publicar juegos de calidad. El equipo se creó hace ya un par de años y desde entonces hemos crecido mucho tanto en conocimientos como en número de miembros implicados.
Una de las cosas que más me gustan de vuestra revista es el apoyo que dáis a los jóvenes desarrolladores españoles y al buen número de reportajes que publicáis sobre la materia. Es cierto que ahora es más fácil que nunca distribuir un juego gracias a las plataformas de distribución digital, pero también es cierto que cada vez es más sencillo desarrollarlo gracias a las buenas herramientas que están apareciendo en los últimos años. Nosotros estamos teniendo una experiencia sensacional con XNA Game Studio, la plataforma de programación de juegos para sistemas Microsoft (Windows, Xbox 360 y Windows Phone 7). Existe una enorme documentación disponible para lograr resultados profesionales con relativamente poco esfuerzo y una gran comunidad formada por gente muy experta que da soluciones incluso a los problemas más difíciles.
Gracias a todo este apoyo y facilidades estamos consiguiendo dar forma a proyectos bastante interesantes y esperamos que, algún día, podamos ganarnos por derecho propio un espacio entre vuestras páginas.

Respuesta:
Agradecemos mucho tu carta. Todos los que empezáis ahora a desarrollar juegos sois el futuro de la industria y, además, los que más arriesgáis en vuestras creaciones y,los que más innováis. Es muy importante para nosotros esto y queremos transmitírselo a los lectores. Y más aún si tenemos si hablamos de desarrollos españoles. Es importante que los medios de comunicación mostremos el producto nacional, que al final es lo más de cerca nos toca. Esperamos disfrutar pronto de vuestras creaciones. ¡Un abrazo!



EL PRIMER PROYECTO DE Parallel Planets es Prometheus, un shooter espacial.

EL JUGADOR DEL MES



DARK IKARUS

Este mes, Dark Ikarus ha demostrado ser todo un hueso duro de roer jugando a Full House Poker. Se ha clasificado para las semifinales del Torneo que ha organizado Microsoft y además ha tenido tiempo para jugar unas partiditas con nosotros. A pesar de que las victorias se han repartido bastante, no cabe duda de que ha demostrado tener buen nivel jugando al póker y ser todo un maestro haciendo faroles.





PlayStation



2 Antonio José Domínguez
e-mail

Hola Marcaplayeros. Felicidades por la revista. Una de las cosas que más esperaba de este E3 era más información de NGP, bueno, ahora PS Vita. Se sabe que saldrá en navidades y que costará 250 €, el mismo precio que 3DS. Quiero pedirle una a los Reyes Magos estas Navidades, jeje. ¿Cuál me recomendáis?

Respuesta:
Hola Antonio. Como tú, millones de jugadores vamos a tener un dilema cuando Vita salga a la venta, más ahora que sabemos que tendrá el mismo precio que tiene ahora 3DS. Pero, al final, te podemos decir lo mismo que decimos cuando alguien nos pide que le aconsejemos por consolas de sobremesa: siempre va a depender de tus gustos. Sobre todo en lo que a títulos se refiere. Si te gusta el catálogo tradicional de Nintendo, con juegos más 'naif' de gran calidad como *Super Mario, Pilotwings* o *Zelda*, hazte con una 3DS. Los juegos de Vita, al menos los que han anunciado, parecen más adultos y, en general, más de acción pura. *Ruin* (un RPG de acción) o *Uncharted* son claras muestras de ello, aunque también habrá hueco para juegos más para todos los públicos como *LittleBigPlanet*. Es un dilema parecido al que podía haber entre DS y PSP. Nuestro consejo, de todas formas, es que esperes a que se acerque la fecha de lanzamiento, donde el catálogo tanto de Vita como de 3DS estará más claro. ¡Ánimo y paciencia!

3 Alfonso Álvarez Vallejo
Facebook

¿Me podéis recomendar un buen shooter para PSP?

Respuesta:
Hola Alfonso. Si con shooter te refieres a FPS, tenemos una mala noticia que darte: hay muy pocos. La razón principal es la ausencia de un segundo joystick -uno para manejar al personaje, otro para el apuntado-, que hace muy difícil el control de este tipo de géneros. Se nos viene a la cabeza, por ejemplo, *Medal of Honor Heroes 2*. Si te gustan también en tercera persona, sí

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC, Sony, 360** o **Nintendo**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de Datos.



que hay muchas más posibilidades. *Resistance: Retribution* es una buena opción, así como *The 3rd Birthday*, el nuevo *Parasite Eve* y que creemos que es uno de los mejores juegos del año para la portátil de Sony. También son muy buenos los *GTA Vice City* y *Liberty City*. Y, si te gusta algo más pausado, *Metal Gear Solid: Peace Walker* es sencillamente brutal. Probablemente es el mejor juego de acción de la consola.



PINTA BIEN PES 2012, aunque habrá que esperar a ver material in-game.

Multiplataforma

4 **F. José Alcalá Heredia:**
Facebook

He leído por Internet: Paul Gibson, principal responsable de Gamer's Voice, una asociación que defiende a los jugadores y transmite sus quejas a las compañías, declaró que no sería extraño ver *Crysis 3* solo en videoconsolas, ¿que pensáis vosotros?
Además tengo otra pregunta. Muy bueno el repor de FIFA 12. ¿Sabéis algo de PES 2012?

Respuesta:
Es una pregunta difícil, por lo que solo te podemos hablar por intuición. Al menos yo creo que una tercera parte de *Crysis* también la veríamos en PC. La razón principal es que los desarrollos de la compañía alemana siempre han ido centrados a compatibles y luego se han realizado ports para consola. La fuerza de su motor gráfico reside en su potencia, y esta se puede manifestar mucho mejor en un ordenador que en PS3 y 360 que, pese a que están muy bien optimizadas, no dejan de ser consolas con varios años de vida. Igual nos dan una sorpresa pero si tuviera que apostar, creo que saldría también en PC...
Respecto al juego de fútbol de Konami tenemos buenas noticias. Hace poco publicamos en el blog de El Mundo Player información exclusiva sobre el título. La verdad es que las mejoras van un poco por el mismo camino que FIFA. Se está trabajando para mejorar la Inteligencia Artificial y hacer una simulación más realista. Dicho de otra manera, nuestros compañeros van a tirar desmarques para engañar al rival y crearnos espacios o los laterales nos van a doblar por la banda para crear situaciones de dos contra uno, por ejemplo. Las físicas también se están mejorando. El juego contará con un nuevo sistema de físicas, más realista, para hacer que los choques entre jugadores sean lo más fieles a la realidad posible en función de las características (fuerza, altura, peso) de cada individuo. Por último están trabajando para mejorar más el aspecto gráfico de los futbolistas. Veremos quién gana este año, aunque las mejoras pintan bien.

5 **Ana Abenia:**
e-mail

Buenas a todos. Si nos fijamos en la cartelera de cine, las segundas partes de las películas no son demasiado comunes. Sí que las hay, pero por lo general, la mayoría de las pelis no

La pregunta del mes

Este mes el usuario Skedor nos hace esta interesante preguntas:

PREGUNTA: Hola un saludo a todos. Os escribo porque me gustaría saber si hay alguna noticia sobre algón juego nuevo sobre *Aliens* o *Predators*. Supuestamente el *Colonial Marines* dicen que está cancelado y me gustaría saber los proyectos que hay sobre la saga. ¡Gracias!
RESPUESTA: Pues tras la cancelación hace un tiempo del RPG basado en Alien que preparaba Obsidian, tenemos un montón de noticias y rumores sobre 'Aliens'. Y es que Sega anunció hace poco que el estudio Creative Assembly está trabajando en un nuevo título de la franquicia Aliens (nada que ver con Predators) y parece ser que quieren hacer algo grande. Por otro lado también tenemos *Aliens: Colonial Marines* de Gearbox, que sigue en desarrollo y está basado en el film que está preparando James Cameron. Y, por si todo esto fuera poco, hace unos días se desveló que Sega trabaja en un juego titulado *Aliens Infestation* que también vería luz en Xbox 360 aunque no se tiene más información al respecto. Así que puedes estar tranquilo, habrá más juegos basados en 'Aliens'. ¡Saludos!.

accesoXbox.com

ENTRE LOS QUE PARTICIPEN en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player



Marca Player
Después del E3, ¿qué compañía os ha sorprendido o entusiasmado más y porqué?

Gina Tost: Depende. Nintendo y su orquesta en directo ha sido brutal (y tenía a Warren Spector al lado con su 3DS buscando amigos y haciendo fotos como un fan más)

Rafa Ferrer: Sensación de más de lo mismo. Un pelín de hartazgo.

César Jiménez Iruela: Entusiasmado ninguna. Creo que las compañías están alargando la vida de sus consolas en época de crisis. Lamentable la conferencia de Microsoft y me quedo con la de Nintendo.

Jose Montesinos: Creo que al final me voy a pasar a PC. Solo digo eso.

Carmelo Filiu Escarabajal: La de Microsoft de pena, yo tengo la Xbox360 y me ha desilusionado mucho, ahora, en contrapunto tengo a mis hijos que han disfrutado con los juegos de Kinect. Disney y Barrio Sésamo. como los niños que son.



Comunidad

tienen segunda parte. ¿Por qué con los videojuegos no es así? ¿Por qué hay tantas continuaciones? ¿Es falta de originalidad?

Respuesta:
Nos alegra mucho que nos hagas esta pregunta Ana porque, de hecho, estamos preparando un artículo para próximos números sobre este tema. Creemos que existen varios factores. Una película, al final, es una historia, e historias se pueden contar muchas. Pero las mecánicas de juego, que al final es uno de los elementos principales de un título, son mucho más difíciles de crear o, al menos, de hacer algo original con ellas, algo totalmente diferente y que justifique una nueva licencia. Ahí rompemos una lanza en favor de las compañías. Pero claro, hay más y, obviamente, también existe cierta carencia de originalidad. Hay franquicias que venden, venden y venden. Y, si algo funciona, ¿por qué cambiar? Hay mucho dinero invertido en los juegos y las grandes empresas tienden a ser conservadoras, a no arriesgar demasiado para no patinar. También tiene mucho que ver la tecnología. A diferencia del cine, en el que es muy común el dicho de que "segundas partes nunca fueron buenas", en los videojuegos, que están mucho más ligados a la tecnología esto no es válido. Si sacamos una segunda parte de un juego pasados unos años, al menos tecnológicamente y sin tener en cuenta el valor nostálgico del primero, lo lógico es que sea superior. De ahí también que entre los jugadores estén bien vistas las segundas, terceras e infinitas partes. Como ves, hay una parte crítica, una falta de originalidad y riesgo, y otra parte inherente a la condición del videojuego, es un tema complejo en el que profundizaremos más adelante. No obstante, si quieres juegos más originales te recomendamos que tires de descargables y juegos indie en general, como *Limbo, Braid, N+, PyxelJunk, World of Goo*... Ahí es donde está la mayor evolución del sector en lo que a jugabilidad se refiere.

Móviles

6 Montse Moreno
Facebook

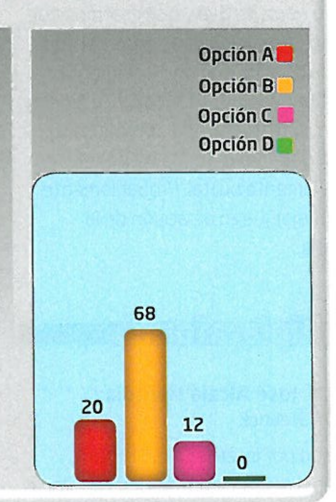
Hola. Hace poquito que os he descubierto y me gusta mucho la revista. Pero, ¿por qué no habláis de juegos de Blackberry?

Respuesta:
Hola Montse. Blackberry es un gran terminal para trabajar y cuenta con algunas funcionalidades muy buenas como los chats pero la verdad es que no hay muchos juegos buenos para ella en comparación con otros terminales móviles como los smartphone que llevan Android o los iPhone. Contamos solamente con dos páginas para hablar de móviles en la revista, es espacio limitado y procuramos priorizar para hablar de los mejores. Es una pena, porque hay géneros que casarían muy bien en las blackberry, como las aventuras gráficas. De todas formas, si hay algún juego que creamos que merezca la pena resaltar no tengas duda de que os lo diremos. Y si crees tú que estaría bien hablar de alguno, háznoslo saber.

La encuesta de accesoxbox.com

¿Está a la altura de lo esperado L. A. Noire?

A) Las ha superado, una obra maestra- 20%
B) Sí, es justo lo que me esperaba. Un gran juego -68%
C) No es lo que esperaba, aunque tampoco está mal -12%
D) Por supuesto que no, ha sido una decepción -0%



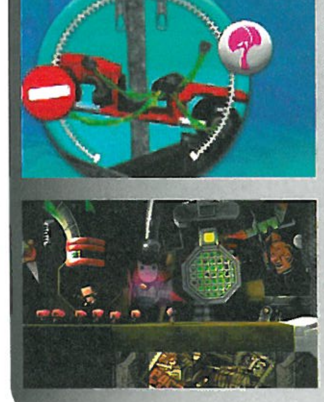
EL MES QUE VIENE: ¿Qué te ha parecido el E3 de Microsoft?
Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

PC/MAC

7 Joan Manuel Martínez
E-mail

Bueno, la mía es la pregunta del millón: Mi *Star Wars Caballeros de la Antigua Republica II* no me funciona. Tengo un ordenador de hace casi dos años con Windows Vista y una gráfica NVIDIA GeForce 9300 GE. He intentado descargarme las actualizaciones oficiales de LucasArts y he probado todo lo que dice en los foros, pero ni por esas me tira. ¿Sabéis algo que pueda hacer?

LittleBigPlanet 2: Nivel del mes



Go Karts 2 1-4 Player: Tras el parón de PSN ya teníamos ganas de catar un nuevo nivel de LittleBigPlanet 2. Hoy os traemos un juego de coches. Quizá no sea el mejor título de conducción, ya que el control es un poco brusco, pero lo bueno es que conseguiremos ese coche para poder utilizarlo en nuestros desarrollos. Dos carreras de hasta cuatro vehículos en dos dimensiones y en los que gana el que llegue el primero al final de las dos. Conduce con cuidado. Si se te vuelca el coche, que te pasará más de una vez, date por eliminado. Y un truco, si juegas solo y ganas no es divertido, pero obtienes el coche.
>Autor: Gaggus

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos en todas las plataformas.



Ladrón de banderas:- 10G/Bronce
Roba la bandera al equipo contrario 5 veces en una partida de Transporter (Campeonato Pro.)





Responsabilidad del personal:- 30G/Plata: *Gasta más de 200.000$ en costos de personal en un solo día de pago. No se desbloquea por copilotos.*





La caída de Broma:- 25G/Plata
Coloca un portal bajo tu compañero del modo cooperativo mientras hace un gesto.





Respuesta:
Saludos Joan. La verdad es que el juego (juegazo más bien) ya es bastante antiguo, exactamente de 2005 y tu gráfica muy básica, pero según las especificaciones del juego que aquí te mencionamos, (Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 600 Mhz o superior, 128 MB de RAM, DirectX 8.1, Tarjeta de sonido compatible Direct Sound, Tarjeta Geforce 256 SDR con 32 MB de VRAM, CD-ROM 8X o superior, 600 MB de espacio en disco.), debería funcionarte sin problemas. Mucho nos tememos que tiene más que ver con Windows Vista. Tampoco nos especificas mucho más sobre tu equipo y si estás usando un Sistema Operativo de 32 o de 64 bits. Como recomendación inicial, te podemos decir que intentes ejecutarlo en modo de compatibilidad hasta que encuentres el punto donde se halla el problema.
Como medida excepcional, puedes instalar un Windows XP virtualizado o un segundo arranque en otro Disco Duro y probar ahí, porque todo apunta a un tema de Sistema Operativo. Pruébalo y nos cuentas. ¡Un abrazo!


8 Uriel Romao Viegas
E-mail

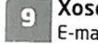
Hola mi nombre es Uriel Romao Viegas, y quiero deciros, tres cosas.
1- No estaría nada mal, que pusiérais más juegos de rol, como *Last Chaos, TAWORIA* y, también, un juego que se parece mucho al *WoW* que se llama *Runes of Magic*.
2- Ya que habéis jugado a *The Witcher 2*, ¿podríais decirme si se parece un poco al *WoW*? Me refiero a que si hay continentes, etc.
3- ¿Cuál es el nivel de dificultad de *World of Warcraft: Cataclysm*? ¿Es más caro? Gracias.


YA ESTÁ DISPONIBLE LANDS of Despair, tanto en la web como en tiendas.

Respuesta:
¡Saludos Uriel! Como habrás visto en la revista, tenemos una sección completa dedicada a MMORPGs, que son es el género de todos los títulos que mencionas. De *Last Chaos* hemos publicado siempre muchas de las novedades que su compañía, Gamigo, nos ha hecho llegar. Es más, algunos amigos de la revista estamos enamorados del catálogo de esta compañía, que es una de las compañías que mejores MMO hace del mercado.
En cuanto a *RoM* (*Runes of Magic*), hace unos meses publicamos, casi un año ya, incluso una Guía sobre el juego, además de que os regalamos un DVD con el cliente del título con motivo del lanzamiento del tercer capítulo.
Por cierto, para ya mismo *Runes of Magic* va a recibir la nueva expansión o cuarto capítulo denominado *Lands of Despair*.
En cuanto a tu pregunta sobre *The Witcher 2*, pues lo cierto es que no, más allá de su componente rolero, porque *WoW* es un MMORPG y el juegazo de CD Projekt es un RPG de Acción. No hay un mundo visitable como en *WoW*, si te referías a eso: Hay un mapa, sí, pero no es accesible en todas sus áreas y sigues una narración concreta por zonas del continente de juego.
Tu última pregunta está llena de controversia. *Cataclysm* no presenta excesiva dificultad, pues se han mejorado y optimizado los comienzos de cada clase. En ese sentido, sí es más fácil y esto ha sido muy criticado Pero luego está el contenido 'high end', donde aunque llegar a nivel 85 no resulta más complicado que a 80 en *Wrath of the Lich King*, las ¡raids' élite de *Cataclysm* son bastante, bastante durillas. Digamos que la diferencia de dificultad entre el leveleo y las raids normales con el contenido más difícil es exageradamente elevada.

RUNES OF MAGIC CUENTA POR FIN CON SU CUARTA EXPANSIÓN EN EL MERCADO

Nintendo


9 Xosé Espinar
E-mail

Hola a todos los componentes de la revista Marca Player. La compro desde hace más de un año y cada vez veía que poníais menos cosas de Wii. Supongo que como Nintendo va a sacar otra consola se ha despreocupado un poco de Wii y me gustaría saber si va a bajar de precio y si van a salir más juegos de Wii.

Respuesta:
Hola Xosé. Gracias por seguirnos y ser un 'veterano de guerra' entre nuestros lectores. Lo cierto es que tratamos de compensar las páginas y sacar los mejores juegos de cada plataforma en todo momento, pero sí que es verdad que en los últimos meses los lanzamientos de Wii, sobre todo de empresas que no son Nintendo, han ido disminuyendo con respecto a lo que venía siendo habitual. Aún así, no te preocupes porque a la Wii le queda mucho que batallar. Pero contestaré a tus preguntas de una en una. En primer lugar, sobre el precio de la Wii, en realidad hay poco más que rascar y solo bajará en el último momento cuando se quieran quitar de encima el excedente de producción que tengan almacenado porque, como hemos dicho en alguna ocasión, Nintendo ya pierde dinero al precio que vende sus consolas. Por lo tanto, no está prevista una rebaja y, si disminuyese

Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player *¿Creéis que con The Witcher 2: Assassins of Kings ya tenemos GOTY de PC de 2011?*

Francisco Manuel García Matas: Aun quedan Guild Wars 2, Diablo III... Además del ya en el mercado Portal 2.

Fran Hernández: ¿Guild Wars? ¿Diablo? Por favor, ¡The Witcher es lo mejor que le ha pasado al Rol en PC

Cesar Ruiz: Yo me esperaría al Diablo. Ese sí puede ser el GOTY del año.

Comunidad

su precio, no creo que nunca lo haga por debajo de los 99$. Sería un buen golpe de efecto de Nintendo, teniendo en cuenta que (y respondo a tu segunda pregunta) sí hay más juegos programados para la Wii en lo que le quede de vida. Para empezar, el gran juego de la consola será *The Legend of Zelda Skyward Sword*, pero no hay que dejar de mirar a otros juegos anunciados como *Tintín* o *Rayman*. Así que, mientras llega Wii U, apuesta por Wii si te gusta la consola.

Xbox 360

10 Gabriel Cardoña Muñoz
E-mail

¡Hola! He leído que saldrá una recopilación de juegos de la saga *Metal Gear Solid* en HD para Xbox 360 y PS3 con el nombre de *Metal Gear Solid HD Collection* y que incluirá los siguientes juegos: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Dicen que servirá de introducción para *Rising* para los jugadores que no hayan podido disfrutar de estos títulos. Y mi pregunta es la siguiente: como veo que la saga ya no es una franquicia exclusiva de PS3, ¿se podría dar el caso de sacar el *MGS4* para 360?

Respuesta:
Hola Gabriel. Una gran noticia para todos los jugadores, tanto los de Xbox 360, que podrán disfrutar de una de las sagas más importantes del mundo del videojuego, como para los usuarios de PS3 que no han disfrutado de los juegos que salieron en PS2. Como dices, en noviembre saldrá un pack con esos juegos que mencionas (que por cierto en 360 ocupará dos DVD's). Entre los añadidos estarán, además de la obvia Alta Definición, mejoras en la calidad del sonido, soporte para logros y trofeos, vibración e interfaces mejorados.
Podremos disfrutar pues, salvo el primer y cuarto juego de la saga para PSX y PS3 respectivamente, de todos los títulos importantes de esta serie de Kojima (sin contar con algunos menores como *Portable Ops* de PSP). Dudo, sin embargo, que veamos *Metal Gear Solid 4* en 360. Ya no existe un acuerdo de exclusividad entre Konami y Sony para la saga, pero suponemos que sí para la cuarta parte de esta, porque si no, es muy probable que se hubiese anunciado junto con este pack. Una pena porque es uno de los mejores juegos de PS3, aunque con todos estos juegos incluido *Rising*, que tiene una pinta estupenda, vas a tener Solid Snake para unos cuantos meses.


MGS4 ES EL ÚNICO exclusivo de la saga que mantiene Sony, además del primero de todos.

Comunidad 3DS Marca Player

Nosotros publicamos nuestro código y tú nos mandas el tuyo para que sea publicado y podamos hacer una gran comunidad de jugadores de 3DS. Si tú no me agregas, yo no puedo jugar contigo.

Código de Marca Player:
CHEMITA: 5412-9859-0314
Juega a: Ocarina of Time



Usuario del mes:
CaVaYeRo: 0087-2283-1694
Juega a: Dragon Quest IX
Gorro en rescate Mii: Gorro de metroide



Leído en Facebook

Perfil de Marca Player


Marca Player
¿Qué os parece Wii U? ¿Os gusta?

Carmelo Filiu Escarabajal: Pues tiene muy buena pinta, y eso de poder utilizar el mando como una consola portátil con los juegos de la Wii U me ha gustado mucho. Ahora, sin embargo, estoy leyendo por ahí cosas como que no será compatible con la actual Wii y sus juegos, eso puede ser un problema. En fin ya veremos

Juan Carlos Merino: Pues me ha dejado un poco descolocado porque, aunque pinta bien, quitando el nuevo Zelda poco más han enseñado ya que títulos como Batman, MW3, etc. para cuando quieran salir en Wii U, ya llevarán año y medio aprox. en las otras consolas.

Matt Murdock:
¡Pero si no se ha visto nada, solo han vendido humo! Ahora Nintendo se dedica a presentar mandos en vez de consolas, ¡bravo! ¿Y la demo técnica? ¡Muy bien! una PS3/360 con cinco años de retraso...lamentable.

César Jiménez Iruela: Decepcionado. Esperaba nueva consola más potente que Xbox/PS3. Lo que han presentado es potencia similar a Xbox/PS3 con un tablet (un poco 'chusquero'). ¿No os parece un poco incómodo jugar con un "mando" gigante.?

Toni Sureda: Ahora, en serio, suerte para Nintendo de no ser por las portátiles, porque tiene una pinta de 'epic fail' el trasto este. Espero equivocarme, pero me da que no.

Javier García: No me interesa en absoluto. El mando tiene pinta de ser bastante incómodo. Nintendo para portátiles... Hasta la PSVita...

Aitor Calviño: Cosa rara, el mando valdrá para hacer pesas..

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestras queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet 2	69,95	9.5
2	Little Big Planet	19,95	9.5
3	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
4	R&C: Atrapados...	69,95	8.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 5	71,99	9.3
2	F1 2010	60,99	9.3
3	**DiRT 3**	60,99	9.2
4	Motorstorm: Ap...	69,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.6
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSFIV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	59,95	9.5
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,90	9.4
4	Oblivion: Elder...	26,90	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26,95	---
2	Endwar	26,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	49,95	9.0
3	DJ Hero	40,95	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Killzone 2	29,95	9.6
3	Bioshock	19,95	9.6
4	Killzone 3	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	RDR Undead N	9,99	9.4
2	SSF2THDR	14,99	9.2
3	Lara Croft GoL	14,95	9.2
4	Blade Kitten	14,95	9.0

Acción

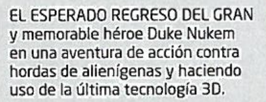
		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	Uncharted 2	29,95	9.7
3	AC: La Hermandad	39,95	9.7
4	L.A. Noire	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



D. Navarro
PLAYSTATION 3

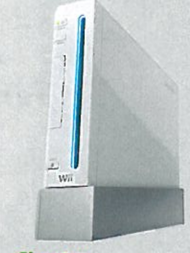
Duke Nukem



EL ESPERADO REGRESO DEL GRAN y memorable héroe Duke Nukem en una aventura de acción contra hordas de alienígenas y haciendo uso de la última tecnología 3D.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	S. MarioGalaxy 2	49,95	9.8
2	S. Mario Galaxy	44,95	9.7
3	Kirby's Epic Yarn	49,95	9.5
4	New Super Mario	49,95	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	Fórmula 1 2009	49,95	8.9
3	NFS: Nitro	49,95	7.9
4	Cars	29,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49,95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39,95	8.9
3	WWE SD 2009	24,95	8.8
4	Castlevania Judg.	29,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49,95	9.6
2	Zelda: Twilight...	59,95	---
3	FF Chocobo's Dun.	36,95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59,95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39,95	9.0
2	Pikmin 2	29,95	8.0
3	Overlord Dark L	49,95	8.6
4	Animal Crossing	49,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	GH: Metallica	59,95	9.0
4	Let's Tap	19,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	39,95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59,95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49,95	9.2
4	007: Golden Eye	50,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39,95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
3	PES 2009	19,95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59,95	8.9

Puzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19,95	8.6
2	Rayman Raving	29,95	9.6
3	Trivial Pursuit	39,95	8.2
4	Pictionary	29,95	7.0

Acción

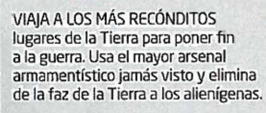
		PRECIO	NOTA
1	No More... 2	39,95	9.0
2	Red Steel 2	49,95	9.0
3	S.H. Shattered M	39,95	8.9
4	Metroid: Other M	50,99	8.4

EL EXPERTO RECOMIENDA



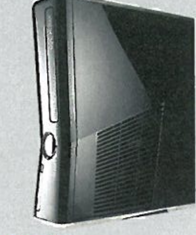
Chema Antón
WII

The Conduit 2



VIAJA A LOS MÁS RECÓNDITOS lugares de la Tierra para poner fin a la guerra. Usa el mayor arsenal armamentístico jamás visto y elimina de la faz de la Tierra a los alienígenas.

XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	de Blob 2: The U...	50,95	8.5

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	F1 2010	60,99	9.3
3	**DiRT 3**	60,95	9.2
4	NFS Hot Pursuit	71,90	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	29,95	9.6
2	Tekken 6	39,95	9.4
3	Marv vs. Capcom 3	60,95	9.3
4	SSF IV	39,95	9.2

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69,95	9.7
2	Fallout NV	49,95	9.5
3	Final Fantasy XIII	69,95	9.4
4	Oblivion: Elder...	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39,95	8.6
2	Endwar	59,95	8.5
3	Civilization Rev.	59,95	---
4	Tropico 3	49,95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	29,95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69,95	9.7
2	Halo Reach	64,95	9.5
3	Bioshock	19,95	9.5
4	CoD: Black Ops	70,95	9.5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 11	71,90	9.4
2	NBA 2K11	60,95	9.0
3	Fight Night Cha...	69,95	9.0
4	Skate 3	69,95	9.0

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	RDR Undead N	800	9.4
4	Limbo	1200	9.3

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Red Dead R	29,95	9.8
2	AC: La Hermandad	39,95	9.7
3	GTA IV	29,95	---
4	L.A Noire	65,99	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan 'Xcast'
XBOX 360

L.A Noire

UN JUEGO DIFENTE A TODO LO que has experimentado antes, que combina la investigación criminal con la acción en tercera persona en la ciudad de Los Ángeles de 1947.



Entra en xtralife.es y usa el código de la siguiente página

XTRALIFE.es te regala 10€ en Los recomendados



PSP



Plataformas

		Precio	Nota
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Patapon 3	29,95	8.3
4	Locoroco 2	29,95	8.0

Conducción

		Precio	Nota
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	Split/Second	39,95	9.0
4	F1 2009	39,95	8.7

Lucha

		Precio	Nota
1	Dissidia Final Fant	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Dissidia 012: FF	40,95	8.5

Rol

		Precio	Nota
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Persona 3	45,99	9.0
3	Tactics Ogre: Let	40,95	9.0
4	Invizimals	39,95	9.0

Estrategia

		Precio	Nota
1	Valkyria C. 2	40,95	9.0
2	Endwar	29,95	8.5
3	Mytran Wars	29,95	8.4
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		Precio	Nota
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		Precio	Nota
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		Precio	Nota
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		Precio	Nota
1	MGS: P. Walker	39,95	9.5
2	God of War: GE	29,95	9.5
3	The 3rd Birthday	39,95	9.4
4	GTA Vice City Stor.	19,95	9.2

El experto recomienda



D. Navarro
PSP

White Knight Chronicles

ÁBRETE CAMINO POR UN MUNDO sumido en el caos de la guerra y planta cara a los Caballeros de Ysheria en solitario o junto a tres amigos gracias al fabuloso modo online.



NINTENDO DS



Plataformas

		Precio	Nota
1	New S.Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	de Blob 2: The U.	34,95	8.5
4	Lego STW III	37,95	8.2

Conducción

		Precio	Nota
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		Precio	Nota
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		Precio	Nota
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Inazuma Eleven	39,95	9.2
3	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
4	The World Ends...	39,95	8.7

Estrategia

		Precio	Nota
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		Precio	Nota
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		Precio	Nota
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		Precio	Nota
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzle

		Precio	Nota
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 3	39,95	9.1
3	Ghost Trick: Dete...	39,95	9.0
4	Profesor Layton 2	39,95	8.7

Acción

		Precio	Nota
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

El experto recomienda

Chema Antón
NDS

Thor: Dios del Trueno

EXPERIMENTA LA ESPECTACULAR, épica y original aventura de Thor en su primer juego en solitario mientras lucha a través de numerosos mundos de la mitología nórdica.



NINTENDO 3DS



Plataformas

		Precio	Nota
1	S. Monkey Ball	49,95	6.8
2	Raving Rabbids	45,95	6.5
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Conducción

		Precio	Nota
1	PilotWings Resort	45,99	8.2
2	Ridge Racer 3D	45,99	7.7
3	Steel Diver	45,99	7.1
4	------	--,--	---

Lucha

		Precio	Nota
1	DOA Dimensions	45,95	9.2
2	SSFIV: 3D Editi...	45,95	9.0
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Rol

		Precio	Nota
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Estrategia

		Precio	Nota
1	Ninten...+Cats	45,95	8.1
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Musical

		Precio	Nota
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Shooter

		Precio	Nota
1	------	--,--	---
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Deportivo

		Precio	Nota
1	PES 2011 3D	40,95	7.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Puzle

		Precio	Nota
1	Puzzle Bobble U...	40,99	6.0
2	------	--,--	---
3	------	--,--	---
4	------	--,--	---

Acción

		Precio	Nota
1	**Ocarina of Time**	45,99	9.5
2	Lego STW III	50,95	7.0
3	Dinasty Warriors	51,90	5.0
4	------	--,--	---

El experto recomienda

Chema Antón
3DS

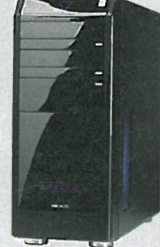
TLOZ: Ocarina of Time

REMAKE DEL MÍTICO ZELDA PARA N64 que mejora sus gráficos e incluye impresionantes avances jugables y, por supuesto, toda la espectacularidad de la profundidad 3D.





PC



MMO

		Precio	Nota
1	WoW: Cataclysm	34,95	9.5
2	WoW: Lich King	34,95	9.5
3	Aion	49,95	9.2
4	Warhammer Online	29,95	9.0

Conducción

		Precio	Nota
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	**DiRT 3**	40,99	9.2
3	Pure	29,95	9.2
4	NFS Shift	49,95	8.8

Aventura

		Precio	Nota
1	**H. Monsters II**	19,95	8.5
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		Precio	Nota
1	**The Witcher 2**	50,99	9.7
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Fallout New Vegas	50,95	9.5
3	Dragon Age	49,95	9.4

Estrategia

		Precio	Nota
1	StarCraft II	60,99	9.9
2	Warhammer 40K	49,95	9.3
3	Empire Total War	49,95	9.3
4	Men of War: A.S.	19,95	9.2

Plataformas

		Precio	Nota
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		Precio	Nota
1	Modern Warfare 2	59,99	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Arma II: OA	29,95	9.3

Deportivo

		Precio	Nota
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

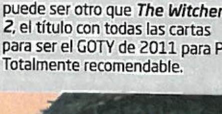
Puzzle

		Precio	Nota
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		Precio	Nota
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	AC: La Hermandad	49,95	9.5
4	Dead Space	19,95	9.3

El experto recomienda



'Duardo'
PC

The Witcher 2

Nuestra recomendación del mes no puede ser otro que *The Witcher 2*, el título con todas las cartas para ser el GOTY de 2011 para PC. Totalmente recomendable.





ENTRADAS PLATINUM

PS3,360,PC
AC: La Hermandad

JUNIO
29,99 €

Vive como Ezio y lucha como un maestro asesino contra la poderosa Orden de los Templarios. Con modo multijugador incluido.

PS3,360,PC
Homefront

JUNIO
39,99 €

Sumérgete en una interactiva y cinemática guerra futura entre EE.UU. y Corea y disfruta de la gran experiencia FPS del multijugador.

PS3,360,PC
Bulletstorm

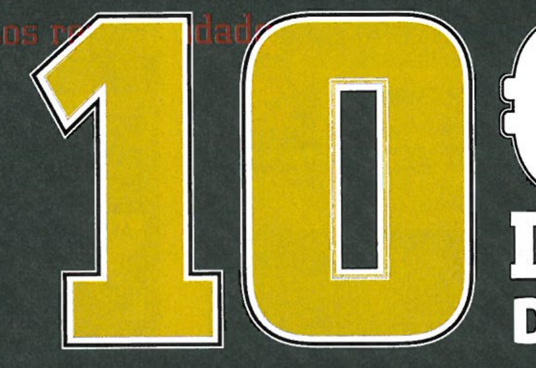
JUNIO
29,99 | 19,99 €

Muestra tu poderío y tu habilidad en los combates más complejos con las armas más innovadoras jamás vistas en un shooter.

360,PC
Dead Space 2

JUNIO
39,99 | 19,99 €

Adéntrate como Isaac en una enorme ciudad espacial donde las batallas más terroríficas te mantendrán pegado al asiento hasta el final.





XTRALIFE.es

10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda ***www.xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias ** Válido para versiones de la DSI XL amarilla/verde/azul ***Bundles de guitarra

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 18 de julio de 2011.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

¿Y tú de quién eres?

22 de Julio 2011

La fecha puede verse afectada debido a cierres de exclusivas inclusión de regalos... Rogamos tengáis paciencia.


12
www.pegi.info




THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME 3D
NINTENDO 3DS
12